# VAE VICTIS

LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATEGIQUE

N°25
MARS - AVRIL 1999
39 FF - 285 FB - 5,95€

## LE GRAND CIRQUE II
Règles de combat aérien 1941-1943

## OBJECTIF MOSCOU
Le front de l'est revisité

## LA GUERRE DE LIBERATION
L'armée prussienne de 1813

## CONQUEST OF GAUL
Le retour de César

# 1943 KHARKOV

JEU COMPLET EN ENCART

M 3360 - 25 - 39,00 F - RD

# EDITORIAL

Chers lecteurs,

Pour ce premier numéro de l'année 1999, *VaeVictis* vous propose en encart un jeu ambitieux sur une situation peu simulée du front de l'Est, les opérations « Etoile » et « Galop ». Dérivées du système précédemment utilisé dans *Arnhem 1944* – paru dans *VaeVictis* 13 malheureusement épuisé –, ces règles peuvent s'adapter à la plupart des situations opérationnelles de la Seconde Guerre mondiale. En forme d'hommage à tous les créateurs talentueux qui nous ont fait partager leur passion pour l'histoire, ce jeu reste néanmoins relativement facile d'accès, et j'espère que vous prendrez énormément de plaisir à manœuvrer vos T-34 ou Pz. IV dans une situation pleine de rebondissements...

Un article sur des conseils de jeu et les tactiques à employer est d'ailleurs en préparation et nous vous proposerons bientôt d'autres scénarios sur cette passionnante campagne du début de l'année 1943.

Les joueurs de figurines ne sont pas en reste, ils pourront s'affronter en combat tournoyant dans une extension pour la nouvelle version de *Grand cirque*. Des scénarios pour *Section d'assaut* et *Pour l'Empereur !* vous sont également proposés.

A propos des règles de jeu avec figurines parues dans des numéros épuisés de *VaeVictis*, nous avons l'intention d'en donner de nouvelles versions complètes avec les extensions à venir. C'est le cas avec *Le Grand cirque* dans le présent numéro. Dans *VaeVictis* 26, vous pourrez ainsi redécouvrir *Képis rouges* au travers d'une version napoléonienne. Enfin un jeu facile d'accès sur l'Empire et qui, nous n'en doutons pas, plaira au plus grand nombre.

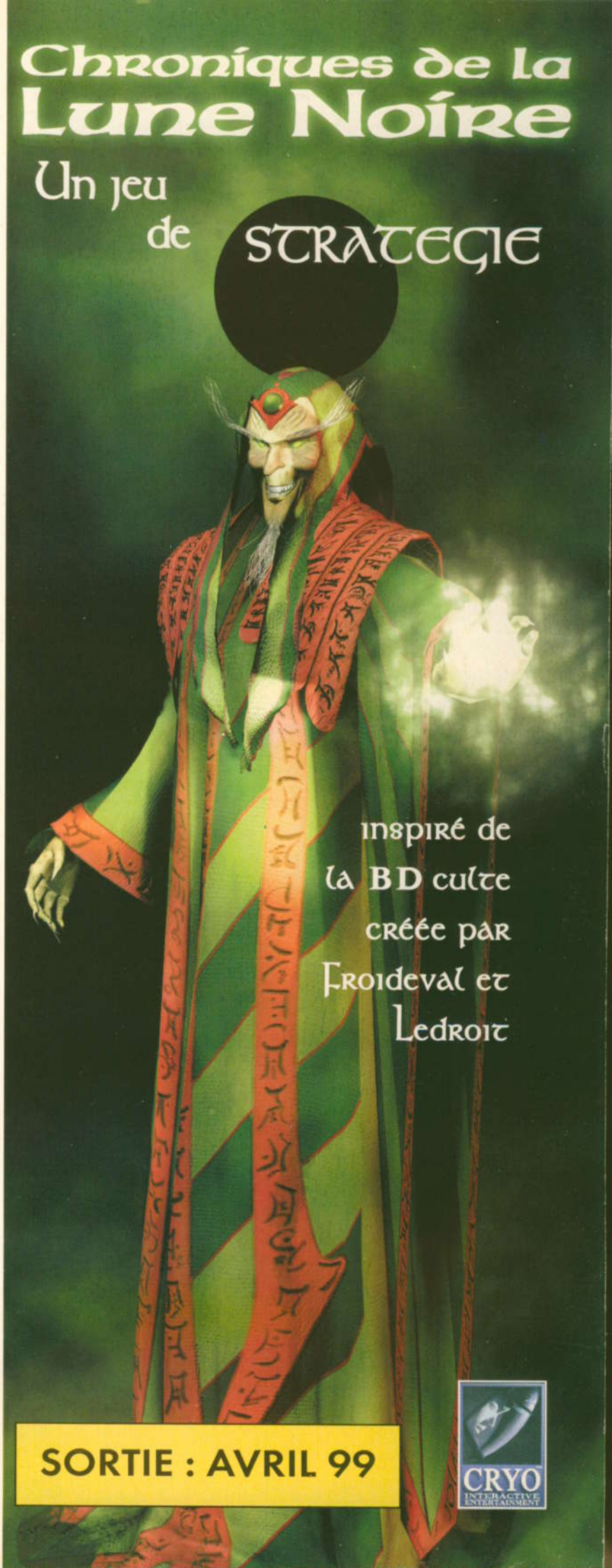
Si les deux derniers numéros étaient un peu axés sur le XX$^{e}$ siècle – choix des jeux en encart oblige –, le prochain vous ouvrira les portes du Moyen Age avec deux batailles de la guerre de Cent Ans, une victoire et une défaite – à vous de deviner lesquelles –, et un système de jeu simple.

Le journal de marche vous invite à découvrir les scénarios exclusifs joués au II$^{e}$ trophée du Bicentenaire à Vincennes. Cette convention a connu un franc succès avec plus de 300 participants toutes compétitions confondues. Notons que le vainqueur du tournoi *Pyramides 1798* a remporté la finale avec les mamelouks, ce qui prouve que rien n'est jamais joué d'avance dans un jeu d'histoire.

J'en profite pour vous donner de nouveau notre adresse e-mail : vaevicis@histecoll.com

N'hésitez pas à me contacter.

Nicolas STRATIGOS


Chroniques de la Lune Noire
Un jeu de STRATEGIE
inspiré de la BD culte créée par Froideval et Ledroit
SORTIE : AVRIL 99
CRYO
INTERACTIVE ENTERTAINMENT

**En couverture** : la guerre n'est pas un jeu ! La fatigue se lit sur le visage de cet Oberscharführer de la Panzer-Grenadier Division Totenkopf alors que son Pz IV chargé de grenadiers traverse la ville de Kharkov, en mars 1943. Les combats pour reprendre la ville perdue quelques semaines plus tôt ont été particulièrement durs. Dans quelques jours, le dégel arrêtera les opérations et les acteurs seront alors en place pour le grand tournant de la guerre à l'Est : la bataille de Koursk ! ***Photo BA, Colorisation Batisse.***


VAE VICTIS
LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATEGIQUE

**RALLIEZ-VOUS A L'ÉTENDARD DE VAEVICTIS !**

# ABONNEZ-VOUS, REABONNEZ-VOUS !

***En bénéficiant toujours de 6 numéros pour le prix de 5, et d'une petite annonce gratuite !***

Bon à découper (ou photocopier) et renvoyer avec votre règlement à

**HISTOIRE & COLLECTIONS**
**5, avenue de la République, 75541 Paris Cedex 11**
*Tél. : 01.40. 21. 18. 20 – Fax : 01.47. 00. 51. 11*

● **JE M'ABONNE (ou me réabonne) POUR UN AN A *VAEVICTIS***

Pour 6 N$^{os}$ (à partir du **N° 25**) ❒ **200 F (France)** ❒ **240 F (autres pays)**

● **JE SOUHAITE RECEVOIR LES ANCIENS NUMEROS**

**N°** (1, 2, 3, 4, 5 épuisés), 6, 7, (8, épuisé), 9, 10, 11, 12, (13, 14 épuisés), 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24 : **39 F chaque**

● **RELIURES** (pour 12 numéros), **99 F pièce franco** ..... **F**

● **Ci-joint mon règlement de** ..... **FF**

**par** ❒ **Chèque bancaire** ❒ **Mandat**

❒ **Carte bancaire n°** |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

expirant en |_|_| |_|_| **Signature :**
mois année

Nom..... Prénom .....

Adresse .....

.....

Ville ..... Code Postal .....

S'il s'agit d'un réabonnement, ou si vous êtes déjà un fidèle d'Histoire & Collections, merci de préciser votre numéro d'abonné/client (voir en haut à droite de l'étiquette-adresse). N° .....

## VOTRE PETITE ANNONCE

● **Gratuite** pour les abonnés (si vous êtes déjà abonné, joindre seulement votre dernière étiquette-adresse avec votre PA)

**RUBRIQUE**
❑ Recherche de partenaires
❑ Vente/achat de jeux, figurines ou matériels
❑ Clubs et associations
❑ Divers
❑ Professionnels (forfait de **150 F**, annonce encadrée)

**50 F**
***la petite annonce si vous n'êtes pas abonné***


# ORDRE DE BATAILLE N° 25
## *MARS-AVRIL 1999*


**CALENDRIER** : Toutes les manifestations 7

**EVENEMENT** : Vincennes 1999 8

**EXTENSION+SCENARIO** : Les Prussiens 1813 10

**ANALYSE** : *Objectif Moscou* 14

**SCENARIO** : Panzerschlacht, scénario ***ASL*** 18

**ART DE LA GUERRE** : La guerre de Cent Ans 20

**ENCART-JEU** : ***Kharkov 1943***, notre jeu complet avec règles, carte et planche de pions 30

**ANALYSE+SCENARIO** : *Conquest of Gaul* 40

**EXTENSION** : *Le grand cirque II*, 1941 - 1943 42

**PRESENTATION** : A compte d'auteur, les *DTP* 46

**SCENARIO** : Le dos au mur, scénario ***Section d'assaut*** 50

**PEINTRE AUX ARMEES** : Les civils 51

**NOUVEAU !** : Jeux sur carte, toutes les nouveautés 52

**NOUVEAU !** : Les nouvelles règles pour figurines 54

**NOUVEAU !** : Conflits en vidéo, la guerre presse-bouton 56

**NOUVEAU !** : Bibliothèque stratégique, l'actualité littéraire 58

**NOUVEAU !** : du 6 mm au 25 mm, la parade des miniatures 60

**LE JOURNAL DE MARCHE** : au dos de la carte


La carte et la planche de pions, en encarts non foliotés entre les pages 38 et 39, font partie intégrante de VaeVictis.


**Directeur de la publication et de la rédaction :** François Vauvillier.
**Administrateur général :** Yves Jobert.
**Directeur de la rédaction délégué :** Jean-Marie Mongin.
**Directeur de fabrication :** Patrick Lesieur.
**Directeur du groupement stratégie :** Théophile Monnier.
**Rédacteur en chef :** Nicolas Stratigos.
**Maquettes :** Nicolas Stratigos.
**Graphisme des pions :** Christophe Camillote
**Graphisme de la carte :** Didier Bourgeois
**Rédaction et graphistes :** Gil Bourdeaux, Dominique Breffort, Christophe Camilotte, Philippe Charbonnier, Anne de Colbert, Jean-François Colombet, Anis Elbied, Ludovic Fortin, Morgan Gillard, Denis Gillé, Eric Micheletti, Sylvaine Noël, Philippe Teulé, Jean-Louis Viau.
**Principaux collaborateurs :** Grégory Anton, Emmanuel Batisse, J.- L. Béchennec, Didier Bourgeois, Frédéric Bey, Christophe Caillaud, Jean-Luc Chaulet, Laurent Henninger, Jean-Philippe Imbach, Pierre Laporte, Stéphane Martin,Luc Olivier, Olivier Saint-Lot, Dominique Sanches.

**SERVICE DE PUBLICITÉ ET PROMOTION :**
**Directeur de publicité :** Jean-Claude Piffret. Tél. : 01.40.21.18.23.
**Chef de publicité :** Sandra Villermois. Tél. : 01.40.21.17.94.
**Graphiste :** Géraldine Mallet. Tél. : 01.40.21.18.22.
**ABONNEMENTS, RÉDACTION, PUBLICITÉ :** Histoire & Collections, 5, avenue de la République, 75541 Paris Cedex 11.

**Tél. : 01.40.21.18.20. Fax. : 01.47.00.51.11**
**Tarif :** 1 an (6 numéros) : France : 200 F. Union européenne et autres pays : 240 F.
**Vente en kiosque :** par NMPP.
**Modif et réassort :** par MEP, tél. : 01.42.56.12.26.
**Vente au détail :** Armes & Collections, 19, avenue de la République, 75011 Paris. Tél. : 01.47.00.68.72
**Distribution aux points de vente spécialisés en France :** Archéon, 132, rue de Marly, 57158 Montigny-lès-Metz. Tél. : 03.87.63.96.69. VaeVictis est un bimestriel publié par Histoire & Collections, SA au capital de 1 000 000 F.
Président directeur général : François Vauvillier. Vice président : Jean Bouchery. Directeurs généraux : Yves Jobert, Jean-Marie Mongin.

**DISTRIBUTION À L'ÉTRANGER**
● **Editeur responsable pour la Belgique :** Tondeur Diffusion, 9, avenue Van Kalkenlaan. B-1070 Bruxelles. Tél. : 02/555.02.21. Fax : 02/555.02.09.
Abonnements :
6 numéros : 1 300 FB + 150 FB de port (au lieu de 1710 F)
12 numéros : 2 500 FB + 295 FB de port (au lieu de 3 420 F)
● **Italie :** Tuttostoria, Ermanno Albertelli Editore. Via S. Sonnino, 341, 43100 Parma.
Numéro de commission paritaire : en cours.
● Photocomposition intégrée PowerMacIntosh 7200.
● Flashage et photogravure : SCIPE, Scanway II et FRT Graphic.
● Impression : NIC.



© Copyright 1998. Reproduction interdite sans accord écrit préalable.« Made in France »

# LA GUERRE DE LIBÉRATION

## L'armée prussienne de 1813

**HIVER 1813, les rescapés de la terrible Campagne de Russie se regroupent en Allemagne. Le 17 mars, poussé par son opinion publique, le pusillanime Frédéric-Guillaume III se décide à rompre avec Napoléon. Dans toute la Prusse, la *Befreiungskrieg*, la Guerre de Libération, débute dans la liesse populaire.**

Jean-Philippe IMBACH

La double défaite de Iéna-Auerstadt, le 14 octobre 1806, marque le début de la désintégration de l'armée prussienne, intimement persuadée – jusque-là – de son invincibilité. Tous ses débris sont ensuite poursuivis et réduits par la Grande Armée. L'armée russe qui se porte au secours des Prussiens est tenue en échec, à Eylau, en février, et durement battue à son tour, à Friedland, en juin 1807. Les derniers espoirs de la Prusse s'envolent. Au Traité de Paris, le 8 septembre 1808, l'armée prussienne est limitée à 42000 hommes pour une durée de dix ans, soit 22000 fantassins, 8000 cavaliers, 6000 artilleurs et une garde royale de 6000 hommes. Napoléon ne manque pas d'interdire aussi toute formation de garde nationale ou milice. L'infanterie diminue ainsi des trois-quarts, la cavalerie de moitié. L'armée n'est plus que l'ombre d'elle-même. Qui plus est, le royaume séculaire des Hohenzollern est démembré et réduit de moitié. Le prix payé est lourd...

### LE TEMPS DES RÉFORMES

Ce désastre provoque un choc salutaire. Des réformes sociales sont entreprises, la structure féodale de la société est bouleversée. La commission de réorganisation militaire, créée le 15 juillet 1807, se penche sur les causes de l'effondrement et entame une série de réformes hardies, sous l'impulsion du général-major von Scharnhorst et du comte Gneisenau. L'armée prussienne est transformée de fond en comble. Dans un premier temps, un tri sévère est entrepris, seul le personnel le plus méritant est conservé. La discipline est renforcée chez les officiers, leurs privilèges sont en partie abolis et l'avancement au mérite institué. Par ailleurs, des académies militaires sont fondées et l'accès, par voie d'examen, des classes moyennes au corps des officiers est établi. De fait, les officiers de l'armée de libération sont bien mieux formés et plus efficaces que leurs prédécesseurs. L'état-major prussien devient un outil performant et prouve sa valeur sur le champ de bataille.

**Le prince de Prusse à la bataille de Külm, avec des fantassins de la Garde.** *Peinture C. Röchling, musée de l'Empéri. DR.*

Les points les plus délicats restent la stricte limitation des effectifs et l'interdiction de la conscription. Malgré la surveillance de l'administration impériale, l'ingénieux système des *Krümpers* est alors mis en place : chaque année, les soldats les plus anciens – 10 % de l'effectif environ – sont remplacés par de jeunes recrues. Grâce à ce roulement, l'armée respecte la volonté de l'Empereur et reste proportionnée aux faibles ressources de l'état prussien. Néanmoins, petit à petit, se forme une réserve – les Krümpers –, prête à rejoindre l'armée régulière au premier appel. En octobre 1812, 33337 réservistes sont bons pour le service actif, 3087 – les plus vieux – sont encore aptes à servir dans les troupes de garnison.

### UNE RÉSURRECTION ANNONCÉE

Lors de l'hiver 1812-1813, la Prusse forme une quarantaine de bataillons de réserve, constitués en majorité, parfois en totalité, de Krümpers. Ce processus s'effectue avec le consentement, la bénédiction même, de Napoléon qui a un besoin urgent de troupes fraîches pour contenir l'avance russe en Allemagne. L'Empereur se persuade en effet – naïvement? – que l'intérêt politique de Frédéric Guillaume III est d'appuyer les aigles françaises. Certes, la Russie est le concurrent « naturel » de la Prusse en Europe de l'est, mais l'opinion publique est, dans son ensemble, très francophobe et les soldats du Tsar sont souvent accueillis par la population allemande comme des libérateurs.

L'étape suivante est la création de la Landwehr, en mars, quand la Prusse se range ouvertement aux côtés de la Russie pour libérer son territoire de l'occupation française. Cette milice ne comporte pas de Krümpers, mais seulement de jeunes recrues non instruites, encadrées par des sous-officiers volontaires et de vieux officiers. Formée *ex nihilo*, les 150 bataillons de Landwehr ne peuvent pas être opérationnels immédiatement, entre autres par manque crucial de fusils. De fait, elle n'intervient que dans la seconde partie de la campagne d'Allemagne, à partir d'août 1813.

### LE GÉNÉRAL *VORWÄRTS*

De 1813 à 1815, le général Blücher est l'adversaire le plus tenace, le plus résolu, de l'Empereur. Frustre, sans manières, mais toujours au cœur de l'action, toujours porté vers l'offensive, il y gagne son surnom de général *Vorwärts* – en avant! – et prend sa revanche sur l'« ogre corse ». Sans conteste, Blücher est l'âme, le moteur, des campagnes d'Allemagne et de France où ses décisions personnelles font basculer le cours de l'Histoire. Enfin à Waterloo, son arrivée sur le flanc de l'armée française scelle la fin du Premier Empire.

Gebhard Leberecht Blücher von Wahlstatt naît en 1742 à Rostock, sur la Baltique, dans une famille noble du Mecklembourg. A seize ans, il rejoint l'armée suédoise et commence sa carrière militaire chez les hussards. Deux ans plus tard, capturé par les troupes de Frédéric le Grand lors d'une escarmouche, il s'enrôle dans l'armée prussienne où il connaîtra gloire et renommée... quarante-six ans plus tard!

En effet, en 1806, il fait parti de ceux qui pousse la Prusse à la guerre. A Auerstadt, il lance et relance sans support ses douze escadrons contre l'infanterie de Davout, sans parvenir à l'entamer. Il s'illustre ensuite à la tête d'une petite troupe lors d'un épique repli vers Lübeck et la Baltique où il espère trouver une hypothétique flotte britannique. Finalement capturé, puis libéré à la fin des hostilités, le vieil hussard ne reste pas inactif et participe avec enthousiasme aux réformes. En 1809, il assiste impuissant à la Campagne d'Autriche et doit attendre la Guerre de Libération pour reprendre du service, à plus de soixante-dix ans. Blücher ne profite pas longtemps des lauriers de la gloire et s'éteint paisiblement en 1819.

Quant à la *Landsturm*, formée en même temps que la *Landwehr*, elle rassemble les hommes les plus âgées. Son efficacité est des plus réduites et elle ne sert pas en campagne, mais seulement comme troupe de garnison.

## UNE ARMÉE DE VOLONTAIRES

Aux côtés des troupes régulières, de nombreuses unités de volontaires sont créées, en particulier les « Freiwilligen Jägers ». Engagés pour la durée de la guerre, issus des classes moyennes et aisées de la société, ces chasseurs volontaires s'équipent à leurs frais et rejoignent pour la durée de la guerre le régiment de leur choix[1]. Là, ils sont regroupés en détachements d'infanterie légère, de l'ordre d'une compagnie chacun. Suivant leurs états de service, ils peuvent ensuite postuler pour devenir officier ou sous-officier dans la ligne.

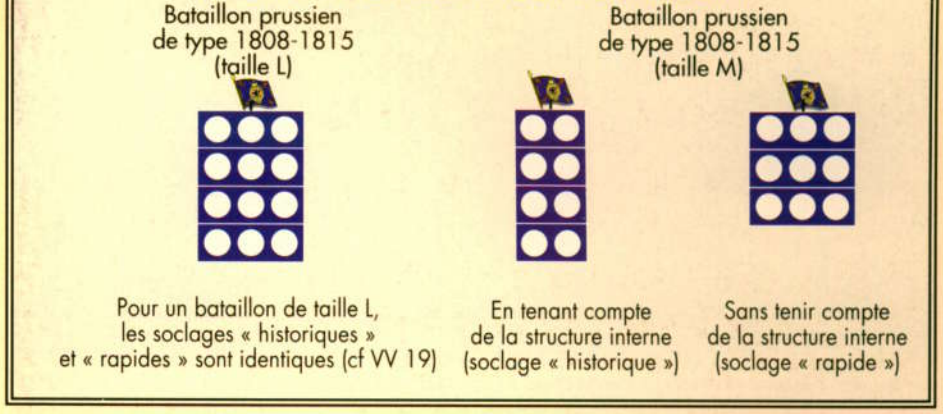
Les « Freikorps », corps francs et autres légions diverses et variées sont une autre source de volontaires que la Prusse s'empresse de canaliser. Leur zone de recrutement est quelquefois hors de Prusse et, dans ce cas, la motivation est la libération de l'Allemagne plus que de la Prusse. Une partie de ces formations semi-régulières se comportent fort bien et seront versées dans l'armée régulière au début de 1815. Citons parmi les plus fameuses, la légion russo-allemande, constituée initialement par les Russes avec des prisonniers ou déserteurs d'origine germanique, le corps de partisans du major von Hellwig ou le Freikorps du major von Lützow. En août 1813, ce dernier atteint 3600 hommes : trois bataillons d'infanterie (dont une compagnie de Tyroliens), trois détachements de chasseurs volontaires, deux escadrons de hussards, deux de uhlans, un de volontaires montés et une batterie d'artillerie.

## UN ARMEMENT HÉTÉROCLITE

Cet afflux soudain de troupes n'est pas sans inconvénient et les ressources locales sont nettement insuffisantes pour équiper de pied en cap tous les réservistes et miliciens disponibles. De fait, les dépôts français constituent une cible prioritaire pour les militaires prussiens. En outre, le gouvernement se tourne vers des sources d'approvisionnement extérieures. La première est russe : 15000 fusils, pris sur les Français par les soldats du Tsar lors de la retraite de 1812, retrouvent du service dans les rangs allemands. Les Autrichiens font également parvenir, secrètement (ils sont toujours les alliés théoriques de l'Empereur), 20000 armes. L'Angleterre n'est pas en reste et se hâte d'envoyer, à partir de la fin avril, des milliers d'uniformes et pièces d'équipement, produits initialement par ses manufactures pour les Espagnols et Portugais. La « Perfide Albion » ajoute également 15000 fusils, quelques millions de cartouches, plus de cent pièces d'artillerie, etc.

Les uniformes sont donc dépareillés, les équipements font défaut, surtout au début des hostilités, mais le moral des troupes est plus important que les strictes contingences matérielles... le jeune Bonaparte l'a bien montré en Italie. De fait, le moral de tous est fort élevé. Après l'humiliation de 1806 et les années d'occupation, l'esprit de revanche est bien réel et explique en partie l'efficacité et la volonté d'en découdre des troupes de Frédéric-Guillaume III. Certes, toutes les unités n'affichent pas la même résolution et le taux de désertion est plus élevé parmi les troupes recrutées dans les parties de la Prusse de langue polonaise ou lithuanienne.

### TYPES DE SOCLAGE A *POUR L'EMPEREUR !*



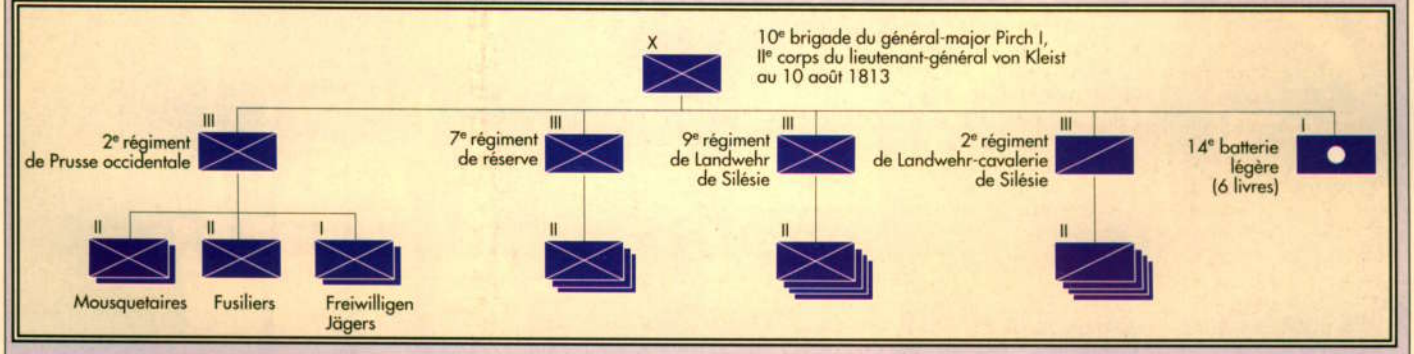

## DES FANTASSINS BIGARRÉS

Au niveau tactique, tous les bataillons prussiens sont à quatre compagnies monotypes : les compagnies d'élite n'existent pas. Un régiment de ligne comporte deux bataillons de mousquetaires et un de fusiliers. Ces derniers forment l'infanterie légère du régiment. Les bataillons de Krümpers sont aussi regroupés en régiments à trois bataillons, parfois quatre. Il arrive que tous ces bataillons soient identiques (ie sans fusiliers). Les régiments de Landwehr sont toujours formés de bataillons semblables, originaires de la même province et le plus souvent au nombre de quatre. Les troupes d'élites de l'armée sont constituées des bataillons de grenadiers, six au total, et de la garde royale. Les premiers sont répartis dans l'armée. Par contre, la garde est regroupée en une brigade qui combat en première ligne au début des hostilités, puis constitue ensuite la réserve de l'armée de Bohème aux côtés de la garde russe.

Notez pour finir l'existence d'un bataillon de Schützen de Silésie et d'un autre de Jägers de Prusse orientale (en sus de ceux de la Garde). Tous ces fantassins légers sont armés d'un fusil rayé, très précis, mais dont la caden-

1 - Bien entendu, les régiments de la garde royale recevront plus de volontaires que ceux de ligne.

## BRIGADE PRUSSIENNE TYPIQUE




Le schéma ci-dessus décrit la structure typique d'une brigade prussienne de l'armée de libération, en 1813-1814. Cette brigade est équivalente à une division française. Elle comprend trois régiments d'infanterie, un régulier, un de réserve et un de Landwehr. L'effectif théorique d'un bataillon est de 800 hommes. Ce chiffre est rarement atteint, surtout en fin de campagne ou pour la Landwehr. A titre d'exemple, à l'été, les vingt-quatre bataillons de Landwehr silésienne du corps de Yorck rassemblent 13369 hommes (soit 557 par bataillon). Seuls 2164 combattants répartis en sept petits bataillons (309 par unité) atteignent le Rhin en fin d'année. Or les Silésiens ont la réputation d'être parmi les miliciens les plus rudes...

Notez la présence de deux compagnies de chasseurs volontaires, une infanterie légère de tout premier ordre. Par contre, les points faibles sont d'une part la cavalerie, aussi rarement de bonne qualité que bien utilisée, et d'autre part la faible proportion d'artillerie (huit pièces pour une dizaine de bataillons). Sur le champ de bataille, les batteries de réserve du corps viennent souvent appuyer la seule batterie d'artillerie de la brigade. Les compagnies de génie se trouvent au niveau du corps, la brigade n'en comporte pas.

A *Pour l'Empereur !*, utilisez les caractéristiques suivantes :

- général de division : Gn (O)
- bataillons réguliers : taille M ou L, I1 (O) + 1
- bataillons de réserve : taille M ou L, I1 (O) 0
- bat. de Landwehr : taille M, I2 (S ou O) – 1 ou – 2
- chasseurs volontaires : Ti (S) + 2
- tirailleurs (3e rang) : Ti (O) + 1
- artillerie légère : taille L, Am (O) 0
- cavalerie de Landwehr : Cl (I) – 1

**La diversité des troupes prusiennes en 1813 est patente. De gauche à droite : mousquetaires du 6e de ligne (1er de Prusse occidentale), fusiliers du 11e (2e de Silésie), 6e régiment de réserve et 9e Landwehr de Silésie.**

ce de tir est réduite par rapport au fusil « normal ». Une autre particularité de l'armée prussienne est l'entraînement au combat en tirailleurs de la totalité du troisième rang de chaque compagnie, qu'elle provienne d'un bataillon de ligne, de grenadiers ou de la Garde. Cette pratique fut mise en place après que les Prussiens aient terriblement souffert en 1806 face aux nuées de fantassins légers de la Grande Armée.

Sur le champ de bataille, la différence entre la « nouvelle » armée prussienne et sa devancière est saisissante. L'armée héritière des traditions de Frédéric le Grand évoluait en lignes successives, difficiles à manœuvrer et à coordonner. Au contraire, l'armée de libération avance en colonnes serrées protégées par des essaims de tirailleurs. L'ordre profond succède à l'ordre mince. Les bataillons se mettent toujours en ligne, certes, mais surtout en défense. L'offensive est menée, tambour battant, en colonne, formation plus facile à manœuvrer au milieu du chaos du champ de bataille.

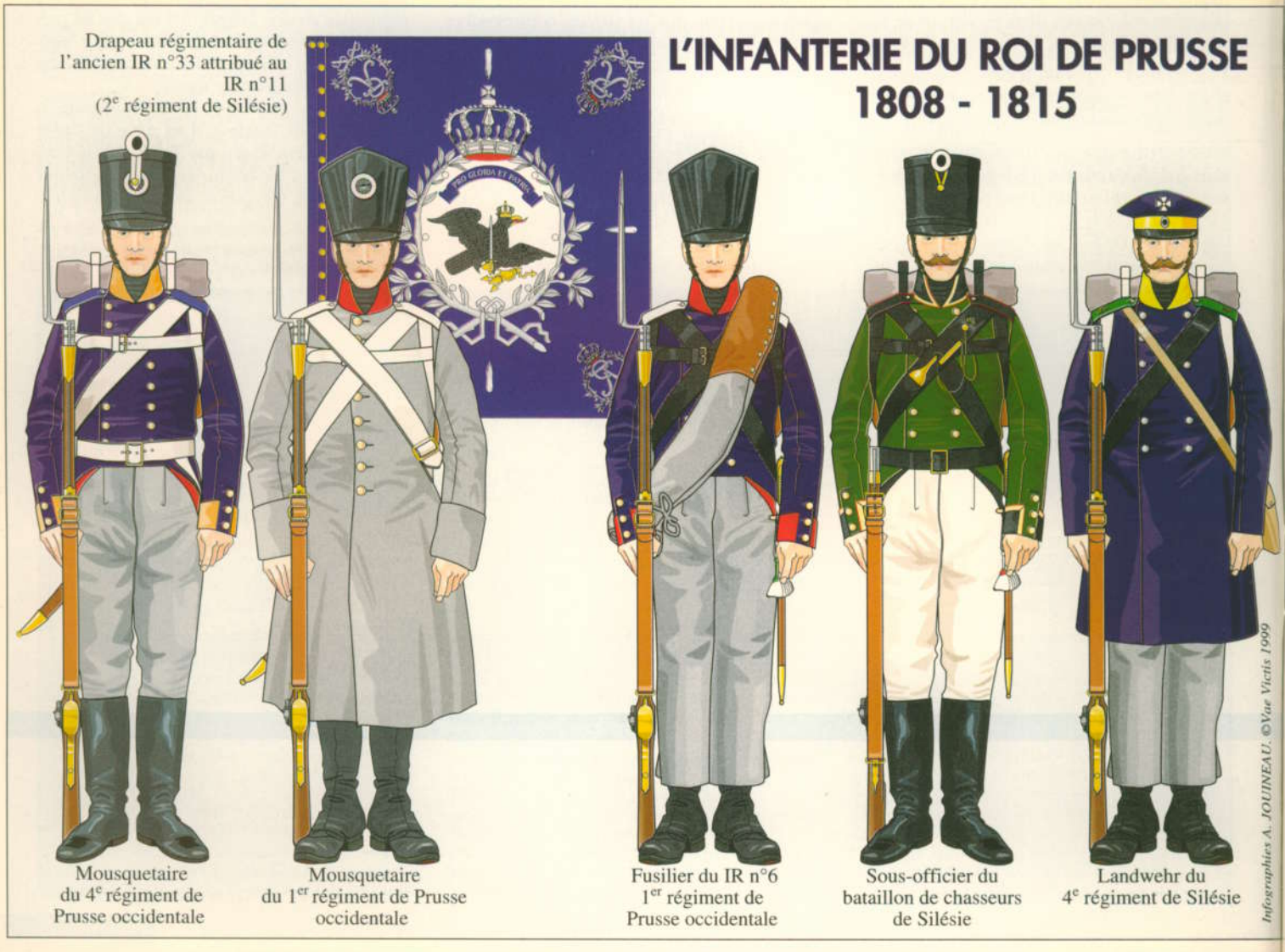
## Une cavalerie subordonnée

La vingtaine de régiments de cavalerie régulière – cuirassiers (sans cuirasse !), dragons, hussards et uhlans – sont à quatre escadrons de guerre. Un processus tout à fait similaire à celui de l'infanterie déclenche la croissance de la cavalerie. Les Krümpers servent à compléter les effectifs des régiments réguliers et, sur la base du volontariat, forment quatre régiments de cavalerie nationale. Plus de cent escadrons de Landwehr sont aussi levés. L'armement de ces derniers est souvent la lance, une arme économique – une simple pointe de fer au bout d'un long manche –, mais dont le maniement demande un long apprentissage. Enfin une quinzaine d'unités de « Freiwilligen Jägers » montés, forte d'une compagnie (un demi-escadron) à un escadron, appuie les régiments réguliers.

Les montures de la cavalerie prussienne sont fort correctes et l'esprit de la troupe est aussi bon que celui des fantassins, mais les cavaliers souffrent d'une organisation inadéquate. Il n'existe pas, au niveau de l'armée, de réserve de cavalerie, commandée par des généraux de cavalerie. En effet, d'après le règlement de 1812, les cavaliers sont directement attachés aux brigades d'infanterie. Or la coordination entre les deux armes – infanterie et cavalerie – s'avère difficile. Les généraux d'infanterie sont rarement à même de tirer parti de cette cavalerie et, sur le champ de bataille, elle reste souvent en retrait, attendant vainement les ordres de son brigadier. En pratique un seul régiment reste avec les fantassins et les autres sont regroupés au niveau du corps d'armée. Mais, au printemps, ces régiments n'ont pas toujours l'habitude de manœuvrer ensemble et ils ne sont pas en nombre suffisant pour créer de véritables brèches comme le fait la cavalerie lourde de l'Empereur, employée en masse et de manière totalement indépendante.

## Pénurie de bouches à feu

Constituée de bric et de broc, l'artillerie est le parent pauvre de l'armée prussienne. Le nombre de bouches à feu est notoirement insuf-


L'INFANTERIE DU ROI DE PRUSSE
1808 - 1815
Drapeau régimentaire de l'ancien IR n°33 attribué au IR n°11 (2e régiment de Silésie)
Mousquetaire du 4e régiment de Prusse occidentale
Mousquetaire du 1er régiment de Prusse occidentale
Fusilier du IR n°6 1er régiment de Prusse occidentale
Sous-officier du bataillon de chasseurs de Silésie
Landwehr du 4e régiment de Silésie
Infographies A. JOUINEAU. ©Vae Victis 1999

**De gauche à droite : 8e Landwehr-cavalerie de Silésie, 2e hussards de Silésie, Gardes du corps et 6e dragons (de Neumark).**

fisant, surtout en pièces lourdes (seulement six compagnies). Une batterie prussienne comporte huit pièces (six canons et deux obusiers). Les calibres sont le 12 livres pour les lourdes (avec des obusiers de 10 livres) et le 6 pour les légères et l'artillerie à cheval (avec des obusiers de 7). Il existe par ailleurs une batterie entièrement composée de huit obusiers de 7 livres et une autre de pièces de 3 livres. Huit batteries sont formées avec du personnel provenant de la Landwehr.

L'armée mène bravement les campagnes d'Allemagne (1813), de France (1814) et de Belgique (1815) et devient le creusé du patriotisme prussien. Le système des Krümpers, la levée en masse et la « professionnalisation » des officiers sont les clefs de voûte de la renaissance de la Prusse. A la fin des guerres napoléoniennes, la conscription sans passe-droit, les réserves instruites et la formation des cadres sont institutionnalisées. Ces fondements de l'armée prussienne feront preuve à nouveau de leur efficacité en 1870, une fois de plus contre la France, et disparaîtront sous la pression des vainqueurs au lendemain de la Première Guerre mondiale. ❐

### LES KRÜMPERS

Remerciements à Jean Belaubre et Philippe L'Empereur. Peinture des figurines – principalement des AB, Old Glory et quelques Minifigs – par Claude Corbières.

## BIBLIOGRAPHIE


Pour les campagnes de 1813-1814 et l'armée prussienne, vous trouverez des informations dans les ouvrages suivants :

– *L'uniforme et les armes des soldats du Premier Empire (volume I)* par Liliane et Fred Funcken (Casterman – 1968);

*Campagne de 1814* par von Clausewitz, éditions diverses;

– *The Prussian Army 1808-15* par W.J. Rawkins (1979) : axé principalement sur l'uniformologie, en noir et blanc, très complet, comporte en particulier un chapitre sur les drapeaux;

– *Prussian Landwehr and Landsturm 1800-1815* par Peter Hofschröer, RAFM (1984);

– *Flags of the Napoleonics Wars (2)* par Terence Wise, Osprey Men-at-Arms n° 78 (1978);

– *Prussian Light Infantry 1792-1815*, Osprey Men-at-Arms n° 149 (1984); *Prussian Line Infantry 1792-1815*, MaA n° 152; *Prussian Cavalry of the Napoleonic Wars (2) 1807-15*, MaA n° 172; *Prussian Reserve, Militia & Irregular Troops 1806-15*, MaA n° 192;

tous ces livrets sont de Peter Hofschröer et forment une bonne base de documentation;

– *Leipzig 1813* par Peter Hofschröer, Osprey Campaign n° 25 (1993);

– *The Campaign of Leipzig 1813* par Jeff Parker et Peter Gilder, Osprey Wargames n° 2 (1979);

– *1813 – La Campagne d'Allemagne* par Jean Tranié et J.-C. Carmigniani, Pygmalion (1987) : un magnifique ouvrage richement illustré... et assez cher;

– *Lutzen & Bautzen, Napoleon's Spring Campaign of 1813*, Emperor's Press (1992); *Napoleon at Dresden, the Battles of August 1813*, Emperor's Press (1994); *Napoleon at Leipzig, the Battle of Nations 1813*, Emperor's Press (1996) : ces trois livres de George Nafziger offrent un bon récit des combats de 1813. Nombreux ordres de batailles;

– *Napoleon's Grande Armée of 1813* par Scott Bowden, Emperor's Press (199x) : bien que centré sur l'armée française, cet ouvrage présente une excellente synthèse de la campagne de 1813.



# NOUVEAUTÉS OSPREY

**Gettysburg : The Confederate**, par J. Arnold.
Ordres de bataille, unités, objectifs et résultats, en 96 pages illustrées de cartes.
En anglais.
Réf. **88501. 160 F franco**

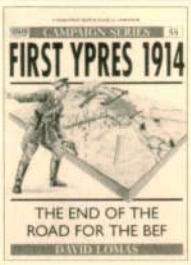
**San Juan Hill 1898**, par A. Korman.
Plus de 90 illustrations, 96 pages, cartes et planches couleurs. Notes pour Wargamers.
Réf. **88257. 155 F franco**

**Gettysburg : The Union**, par J. Arnold.
Ordres de bataille, unités, objectifs et résultats, en 96 pages illustrées de cartes.
En anglais.
Réf. **88502. 160 F franco**

# ART DE LA GUERRE ET CAMPAGNES

**L'Art de Gouverner.**
Le livre des maîtres du Sud-de-Houai : l'un des trois textes fondateurs du taoïsme.
166 pages.
Réf. **77418. 105 F franco**

**Les Guerres de la Révolution (1792-97)**, par A. de Jomini.
De Jemmapes à la campagne d'Italie : histoire et stratégie.
438 pages illustrées de cartes.
Réf. **83227. 80 F franco**




**First Ypres 1914**, par David Lomas.
Plus de 90 illustrations, 96 pages, cartes et planches couleurs.
Notes pour Wargamers.
Réf. **88258. 155 F franco**

a&C
LIBRAIRIE
**19, av. de la République 75011 Paris**
*Ouverture du mardi au samedi de 10 h à 19 h*
**Tél. : 01 47 00 68 72 – Fax : 01 40 21 97 55**

VAE 25
**BON DE COMMANDE**
*A renvoyer rempli avec votre règlement à l'ordre de*
**Armes & Collections**
**19, avenue de la République – 75011 PARIS**

| *Veuillez m'adresser :* | Réf. | Prix |
|---|---|---|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

❐ Mandat **Total :**
❐ Chèque bancaire
CB n°
Date d'expiration ..... / ..... Signature

**Nom** .....
**Prénom** .....
**Adresse** .....
**Code Postal** ..... **Ville** .....
**Tél. :**

# SCÉNARIO *POUR L'EMPEREUR !* GROSS-BEEREN - 23 AOUT 1813

**Une demi-batterie d'obusiers est à la manœuvre pendant que le général-major Pirch I remonte le moral des troupes.**

A l'été 1813, la situation géopolitique est délicate pour l'Empereur : une formidable coalition s'est formée pour renverser la dynastie des Bonaparte. A la reprise des hostilités, pendant que l'Empereur fait face aux principales armées coalisées, Oudinot, duc de Reggio, doit reprendre Berlin pour forcer la Prusse à la paix. A cet effet, le maréchal dispose de son corps, le XII$^{e}$, des IV$^{e}$ (Bertrand) et VII$^{e}$ (Reynier), le tout soutenu par le III$^{e}$ corps de cavalerie (Arrighi). L'ensemble forme un tout hétérogène : sur les neuf divisions d'infanterie, seulement quatre sont françaises, une est italienne, une bavaroise, une würtembergeoise et les deux dernières saxonnes...

Pour protéger la capitale prusienne, les coalisés forment l'armée du Nord, commandée par le « traitre » Bernadotte. Elle regroupe Prussiens, Russes et Suédois. Fin août, Oudinot se met en marche en trois colonnes distinctes. Le maréchal dirige l'aile gauche, appuyé par la cavalerie, Reynier est au centre et Bertrand à droite. Le 23, le contact est établi avec les coalisés. A droite, autour du village de Blankenfelde, 13 000 miliciens prussiens fixent et stoppent l'avance des 20 000 hommes de Bertrand. Au centre, les Saxons expulsent de Gross-Beeren les quelques bataillons prussiens en garnison, puis tout le VII$^{e}$ corps s'installe pour bivouaquer.

Mais Bülow, qui brûle d'en découdre, marche au son du canon et lance en milieu d'après-midi son corps à l'assaut des lignes franco-saxonnes. Le choc est rude, le village de Groos-Beeren est le théâtre de combats épiques entre Prussiens et Saxons. Ces derniers se comportent avec courage. Par contre, la 32$^{e}$ division – française – craque. L'avancée des Prussiens est irrésistible. Le VII$^{e}$ corps n'est sauvé de la destruction totale que par l'arrivée providentielle d'une division de cavalerie légère du corps d'Arrighi.

A l'aile gauche, Oudinot a fait preuve d'inertie, d'apathie et n'arrive pas à manœuvrer correctement son armée [1]. Il n'a pas marché avec résolution pour soutenir Reynier. Le lendemain, malgré des pertes somme toutes raisonnables, l'ensemble de l'armée « française » se retire. Berlin est sauf, la Prusse exulte, Napoléon enrage. Les bénéfices de sa victoire de Dresde, face à l'armée de Bohème, les 26 et 27 août, sont contre-balancés par les revers de Gross-Beeren et de la Katzbach, le 26, où Macdonald se fait étriller par Blücher et l'armée de Silésie.

### Armée « française »

**● VII$^{e}$ corps - général Reynier [Gn (S)]**
**– 24$^{e}$ division** (Saxons) : Lecoq [Gn (O)]
Grenadiers de la Garde : 1 x Ic (O) + 2 taille L
Grenadiers réunis Spiegel : 1 x I1 (S) + 1
1$^{er}$ léger : 2 x I1 (O) 0
Rég. Maximilien, von Rechten, Friederich et Steindel : 6 x I1 (O) 0
**– 25$^{e}$ division** (Saxons) : von Sahr [Gn (O)]
Grenadiers réunis Kleist : 1 x I1 (S) + 1
2$^{e}$ léger : 2 x I1 (O) 0
Rég. du roi, Niesmeuschel, Löw et Anton : 6 x I1 (O) 0
**– 32$^{e}$ division** : Durutte [Gn (S)]
35$^{e}$ et 36$^{e}$ léger : 4 x I1 (I) – 1
131, 132 et 133e de ligne : 8 x I1 (I) – 1 (4 de taille L et 4 M)
Rég. de Würzburg : 2 x I1 (I) – 2
**– 26$^{e}$ brigade de cavalerie légère** (Saxons) : von Lindenau [Gn (O)]
Hussards : Cb (I) + 2 taille L
Uhlans Prince Clemenz : Cb (I) + 2 taille L
Artillerie à cheval : 2 x Am (O) 0
**– Réserve d'artillerie** :
Artillerie lourde : AL (O) + 1 taille L
Sapeurs saxons : Sp (O) + 1 taille XS
Chaque division d'infanterie est accompagnée par des tirailleurs : 2 x Ti (O) + 1 (si Saxons, sinon 0) et par de l'artillerie légère : 2 x Am (O) 0 taille L. Par défaut, les unités sont de taille M.

### Armée « coalisé »

**● III$^{e}$ corps - général Bülow [Gn (O)]**
**– 3$^{e}$ brigade** : Hesse-Homburg [Gn (O)]
Grenadiers de Prusse orien. : Ic (O) + 2
3$^{e}$ de Prusse orien. : 3 x I1 (O) + 1
4$^{e}$ de réserve : 3 x I1 (O) 0
3$^{e}$ Landwehr de Prusse Orien. : 4 x I2 (O) – 1
1$^{er}$ Hussards (leib) : Cb (I) + 1
**– 4$^{e}$ brigade** : Thümen [Gn (O)]
4$^{e}$ de Prusse orien. : 3 x I1 (O) + 1
5$^{e}$ de réserve : 4 x I1 (O) 0
Rég. de l'Elbe : 2 x I1 (O) 0
Rég. de cavalerie nationale de Poméranie : Cl (I) 0 taille M
**– 5$^{e}$ brigade** : Borstell [Gn (O)]
Grenadiers de Poméranie : Ic (O) + 2
Rég. de Poméranie : 3 x I1 (O) + 1
2$^{e}$ de réserve : 3 x I1 (O) 0
2$^{e}$ Landwehr de Kurmärk : 2 x I2 (O) – 1 taille M
Hussards de Poméranie : Cl (S) + 1
Uhlans de Prusse occ. : Cl (S) + 1
**– 6$^{e}$ brigade** : Krafft [Gn (O)]
Rég. de Colberg : 3 x I1 (O) + 1
9$^{e}$ de réserve : 3 x I1 (O) 0
1$^{er}$ Landwehr de Neumärk : 4 x I2 (O) – 1
Rég. de Landwehr-cavalerie de Poméranie : Cl (I) – 1 taille S
**– Réserve de cavalerie** : Oppen [Gn (O)] (à organiser en deux brigades)
Dragons de la Reine, du Brandenbourg et 2$^{e}$de Prusse occ. : 3 x Cl (S) + 1
2$^{e}$ hussards de Silésie : Cl (S) + 1 taille M
2$^{e}$ et 4$^{e}$ Landwehr-cavalerie de Kurmärk : 2 x Cl (I) – 1 taille M
2 x Fo (S) 0 et 2 x Fo (S) + 1
Artillerie à cheval : 2 x Am (O) + 1
**– Réserve d'artillerie** : Röhl [Gn (O)]
Artillerie prussienne : 2 x AL (O) 0
1 x Am (O) 0
Artillerie russe : 2 x AL (O) + 1 taille XL
Sapeurs prussiens : 2 x Sp (O) + 1 taille XS

Chaque brigade d'infanterie comporte 1 x Ti (S) +2, 1 x Ti (O) + 1, 1 x Fo (S) + 1 et 1 x Am (O) 0. Tous les régiments d'infanterie I1 (O) + 1 comporte un bataillon de Fusiliers qui peut se mettre entièrement en tirailleurs. Par défaut, les unités sont de taille L.

### ● Dispositions initiales

Le joueur prussien décide secrètement des points d'entrée de ses éléments de manœuvre par le bord nord, puis le Français déploie le VII$^{e}$ corps sur la table, à l'ouest du ruisseau et à 60 cm au plus du bord sud. Le Prussien joue en premier. La partie dure **9 tours** (de cinq heures trente à dix heures du soir).

### ● Règles spéciales

– le ruisseau compte comme du terrain clair pour le mouvement et comme abri léger pour le corps-à-corps ;
– le temps est légèrement pluvieux, la pénalité est de **– 2** seulement pour le tir et inexistante pour le corps-à-corps ;
– la Landwehr est encore équipée partiellement de piques : tous ses tirs s'effectuent avec une pénalité de **– 2** (en plus des **– 2** causés par la pluie).

### ● Renforts

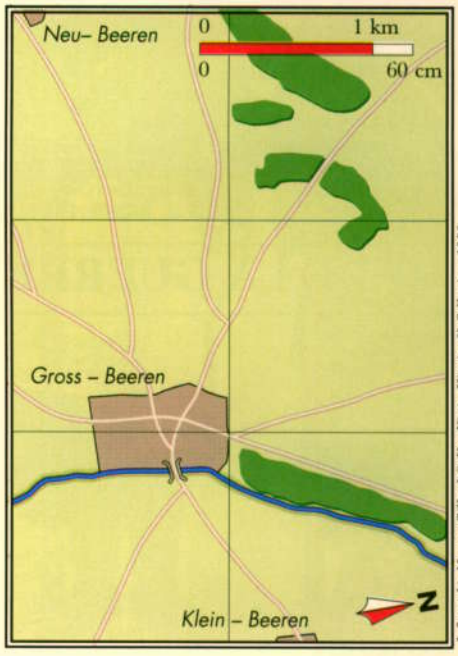
Au début du tour 5, avant les mouvement du joueur prussien, le Français lance 1d6 : sur un résultat de 5 ou 6, la division de cavalerie légère du général Fournier entre en jeu, lors de la phase de mouvement française, par le bord ouest, à 30 cm au plus de Neu-Beeren. Au tour 6, il faut réussir 3, 4, 5 ou 6. L'entrée est automatique au tour 7 si les deux tentatives précédentes ont échoué.
**– 6$^{e}$ div. de cavalerie légère** : Fournier [Gn (S)]
29$^{e}$ et 31$^{e}$ chasseurs : 2 x Cl (I) 0
1$^{er}$, 2$^{e}$, 4$^{e}$ et 12$^{e}$ hussards : 4 x Cl (O) + 1
Artillerie à cheval : 1 x Am (O) + 1 taille M
Tous les régiments sont de taille S.

### ● Conditions de victoire

Le Prussien obtient une victoire si au moins deux divisions d'infanterie adverses sont en fuite sans qu'aucune des siennes ne le soit. Le Français a une victoire s'il réussit à conserver Gross-Beeren et Neu-Beeren. Tout autre résultat est un match nul.

### ● Scénario hypothétique

Oudinot s'active et la divison Guilleminot parvient à déboucher à temps. Le renfort de cavalerie se teste un tour plus tôt. Au tour suivant l'entrée de Fournier, la division d'infanterie entre par le bord ouest, à 30 cm au plus de Neu-Beeren.
– 14$^{e}$ division : Guilleminot [Gn (S)]
18$^{e}$ léger : 2 x I1 (I) – 1 taille M
52$^{e}$, 137$^{e}$ et 156$^{e}$ de ligne : 8 x I1 (I) – 1 (4 de taille L et 4 M)
Illyriens et chasseurs Ill. : 2 x I1 (I) – 2 taille M
Artillerie légère : 2 x Am (O) 0 taille L




Infographie Morgan Gillard © Vae Victis, Histoire & Collections 1999

1 - De toutes façons, Napoléon n'aime pas que l'on soit à son niveau : un général d'armée compétent se retrouve immédiatement sur un théâtre secondaire. Davout est à Hambourg, Suchet en Catalogne et Soult au pays basque...

# OBJECTIF MOSCOU

## Le Front de l'Est revisité

**RENOUVELER le jeu stratégique sur la Seconde guerre en Europe est un pari ambitieux. Avec des règles très accessibles, et qui ne renient pas leur filiation, *Objectif Moscou* en propose une tentative séduisante....**

Jean-Claude BESIDA

Ce que proposent ici Clash of Arms et Tilsit est le premier pan d'un projet très raisonnable. Il s'agit de trois jeux à la fois complets et accessibles couvrant l'ensemble de la Seconde guerre mondiale en Europe. Le premier titre (*Objectif Moscou*, nom original : *War without Mercy*) s'attaque au front de l'Est ; le deuxième (*Brute Force*) à la guerre à l'Ouest et le troisième couvrira le théâtre méditerranéen. Dans un projet de cette envergure, l'échelle choisie est intermédiaire entre la sobriété stratégique un peu abstraite de *Third Reich* et la précision opérationnelle souvent décourageante d'*Europa*. Délibérément, le jeu ne s'intéresse qu'aux aspects militaires de l'opération Barbarossa. Il n'y a guère d'éléments économiques ou d'alternatives diplomatiques.

### SOBRE ET FONCTIONNEL

L'unité terrestre de base est le corps d'armée, mais on trouve quelques divisions et des brigades, surtout pour « faire de la monnaie » au cours des combats et pour certaines armes (Panzergrenadiers, parachutistes, forces spéciales). Avec 800 pions, l'historicité de l'ordre de bataille est globalement assurée, mais il ne faut pas rechercher trop de précision dans les unités déployées. Ainsi, on trouve bien la division Azul des volontaires espagnols mais il n'y a pas de pion Grossdeutschland. Les auteurs ont préféré des pions génériques mais interchangeables.

Ces corps d'armée visent d'ailleurs plus à donner une idée de la taille des unités qu'à correspondre à la réalité historique[1]. L'armada blindée dont dispose initialement le joueur allemand comprend 16 corps mobiles, son homologue historique était moins gâté puisqu'il disposait en tout et pour tout de 10 Panzerkorps. Il est vrai que ces approximations sont savoureuses en ce qu'elles donnent au joueur des armées plus souples et différenciées.

Les pions aériens regroupent 150 appareils par type. Les forces navales sont présentes également, même si, naturellement, le front de l'Est offre des possibilités plus limitées que les autres théâtres. La différenciation fine des navires de guerre présents (ah ! Le cuirassé Marat...) crée un décalage d'échelle entre les combats navals et la guerre terrestre. En terme de cohérence historique, il est regrettable, mais en termes de jeu, il s'agit d'un enrichissement, et rarement pris en compte de manière satisfaisante.

Les pions sont sobres et plutôt réussis. Les unités terrestres sont figurées par des symboles OTAN, assorties des valeurs usuelles : attaque, défense, mouvement, plus un facteur de Flak, utile lorsque l'unité est bombardée. Les groupes aériens sont ornés de silhouettes assez réussies, tout comme les flottilles. Les avions ont une valeur de bombardement, une valeur de combat aérien et un rayon d'action. Les forces navales ont un facteur de bombardement, un facteur de combat en surface, plus des codes identifiant la rapidité, le blindage et la classe du vaisseau. Les pions généraux comportent des portraits plus ou moins fidèles à l'identité de leurs modèles. De petits emblèmes viennent agrémenter les pions, mais sont souvent redondants avec les codes-couleurs. Certains de ces codes enfin sont discutables : pourquoi un marquage spécifique pour les renforts sibériens alors qu'il s'agit d'unités régulières de l'Armée Rouge ? Staline aurait mal vu ce séparatisme militaire...

**Un graphisme agréable typique de CoA, des pions classiques mais lisibles et enfin un système « conventionnel » font d'*Objectif Moscou* le meilleur jeu stratégique du moment .**

### GÉOGRAPHIE DU CONFLIT

La carte est en deux parties et forme une surface de jeu respectable, mais pas indécente, de 85 x 100 cm. La zone couverte s'étend de la Suède à l'Iran et de Breslau jusqu'au-delà de Kouïbichev, pour ceux qui ne doutent de rien. C'est dire que « Front de l'Est » s'entend ici au sens le plus large. Il ne faut pas s'attendre, à cette échelle, à une cartographie trop fine, mais là aussi c'est plutôt réussi. Certes, avec l'hexagone à 50 km et le choix d'offrir un système accessible, quelques simplifications ont été apportées à la géographie stratégique de l'URSS. On peut ainsi reprocher d'avoir gardé un seul type de cours d'eau. De plus, le terrain forestier-marécageux de Biélorussie a été singulièrement éclairci, probablement pour que les panzers puissent rouler plus vite.

En général, la représentation des éléments naturels est assez grossière, pourtant la couverture forestière et l'hydrographie russe ont été cartographiées avec précision, et ces cartes sont accessibles pour qui veut s'en donner la peine. Les distances ne sont pas toujours très exactes : Léningrad-Moscou fait 715 km dans la réalité, et ici 13 hexagones soit un peu moins de 650 km. Des villes secondaires comme Tartu sont présentes, mais pas Velikie-Louki, dont le contrôle fut pourtant l'objet d'âpres combats en 1942. Rostov est marqué comme un port – donc accessible aux grandes unités navales – alors que le tirant d'eau du cuirassé *Commune de Paris* ne lui permet pas d'opérer dans la mer d'Azov, trop peu profonde...Point positif : cartes comme pions sont agréables à regarder et surclassent, pour ce qui est de l'esthétique, tous les jeux stratégiques sur le front de l'Est qui ont pu paraître depuis *Russian Campaign*.

### UN JEU ACCESSIBLE À TOUS...

Les règles de base sont assez courtes et bien organisées (20 pages). Trois pages de règles optionnelles viennent les compléter. Quelques unes de ces options (logistique, hiver, corps motorisés et corps d'artillerie) sont indispensables à l'équilibre et au réalisme. Les options navales et aériennes semblent moins utiles, puisque le jeu est déjà très fouillé dans ces domaines. Toutes ces règles sont communes aux trois jeux de la série. Avec le module *Méditerranée* seront introduites quelques règles politiques et économiques. Le souci majeur est l'accessibilité. Le système de jeu est délibérément classique, avec quelques détails concernant l'aviation et la logistique.

*Objectif Moscou* propose trois scénarios plus le jeu de campagne (1941-1944). La campagne de Pologne est un scénario d'introduction court (4 tours) et idéal pour débuter. Les autres scénarios sont la phase initiale de l'opération Barbarossa (juin à décembre 1941 ou mars 1942) et le tournant de l'opération Zitadelle (12 tours, de juillet à décembre 1943). Comme dans presque tous les jeux sur le front de l'Est, le joueur allemand doit attaquer sans relâche sur l'axe Brest-Moscou et détruire frénétiquement tout ce qu'il rencontre. Quant au Soviétique, il doit battre en retraite, gagner du temps et contre-attaquer en puissance avec ses nombreux renforts.

La séquence de jeu comprend neuf phases faisant alterner les aspects administratifs (renforts, logistique) et les aspects militaires (mouvement, missions aériennes, combat, exploitation). Outre le déplacement normal et le transport par rail, un mouvement stratégique accéléré est disponible, à condition de ne pas entrer dans les zones de contrôle ennemies.

1 - On sait que l'échelon du corps fut purement et simplement supprimé de l'organisation soviétique en juillet 1941. Pour autant, le joueur reçoit des corps blindés dès l'été 1941, alors que la décision de Fedorenko de créer des corps de ce type ne date que de mars 1942.

Le combat comportes deux variantes possibles : soit on obtient un seul rapport de force en combinant tous les facteurs d'attaques et de défense, soit l'attaquant choisit d'attaquer séparément chaque unité empilée. Ce dernier cas complique légèrement les choses, mais c'est un bon moyen de concentrer son effort sur une unité que l'on veut à tout prix affaiblir, quitte à se contenter de diversions contre les autres. La table des combats est simple et directe. Pour les érudits, elle reprend quasiment celle de la série *Europa*, en la décalant de deux lignes vers le bas. En clair, elle favorise légèrement l'attaque, en offrant une chance d'éliminer le défenseur dès le 2 contre 1. Les modificateurs habituels sont présents : terrain, généraux, blindés, forts. Les résultats incluent presque toujours des pertes, avec ou sans retraite. Le système est éprouvé et fonctionne bien.

## ... ET CONVIVIAL

A côté des règles terrestres, simples et claires, les règles navales et surtout aériennes souffrent d'une relative complexité, due à un niveau de détail passablement trop grand. Chaque joueur alloue ses forces aériennes à divers types de missions offensives ou défensives puis les interceptions ont lieu, avec vagues successives et rapport de force (système efficace au sol, mais qui trouve ici sa limite), enfin les survivants remplissent leur mission. Le détail élevé, on le sent bien, est dicté par la nécessité d'avoir des règles standardisées pour le module suivant où la guerre aérienne a été bien plus disputée. Au-dessus des steppes russes, on se serait contenté d'un système un peu plus léger, et surtout, ralentissant moins les combats au sol.

Elément crucial de toute simulation du front de l'Est, le ravitaillement bénéficie de règles simples mais les pénalités d'isolement semblent un peu faibles. La distance entre un corps d'armée et sa base logistique (tête de rail ou ville amie) doit être de six hexagones maximum, soit 300 km. De plus, les effets de l'isolement sont très progressifs. Une unité isolée n'offrira sa reddition (et encore 2 chances sur 6 seulement) qu'après 4 tours, portés à 5 (deux mois et demi) si elle est dans une grande ville, et ce, uniquement si elle est à moins de 6 hexagones à vol d'oiseau d'une autre unité amie ravitaillée : c'est-à-dire si aucune armée de secours n'est en route. Cette progressivité de l'isolement part d'un bon sentiment, mais semble un peu forcer l'histoire. Quid des grands encerclements de l'été 1941 ? En revanche, si l'on regarde le sort de la 6e armée allemande à Stalingrad, le résultat historique est tout juste possible, avec une certaine dose de malchance. Dans le jeu de campagne, il est donc vain de lancer vos panzers pour créer des poches d'unités isolées.

La règle concernant les capitales comme sources de ravitaillement peut sembler de même un peu trop généreuse : il suffit qu'aucun des hexagones adjacents ne soit dans une zone de contrôle ennemie pour que la grande ville puisse ravitailler un nombre illimité d'armées. Même chose pour les remplacements avec les villes isolées qui continuent de générer 50 % de leurs points de remplacements originaux, en étant totalement coupées du monde. On voit bien que l'origine de cette règle est le siège de Léningrad. Mais elle favorise exagérément le défenseur. Au demeurant, ces points ne sont pas très difficiles à modifier pour aboutir à quelque chose de plus équilibré.

A part ces réserves concernant la logistique et les combats aériens, *Objectif Moscou* est un jeu plaisant, agréable à jouer et relativement historique. L'échelle des unités terrestres est bien choisie. Les grognards trouveront le système un peu simple par endroits, mais les autres apprécieront ce jeu. Il faut lui reconnaître aussi sa réalisation impeccable. En conclusion : un achat sans risque. ❐

Remerciements à François-Stanislas Thomas.

## OBJECTIF MOSCOU

Jeu stratégique traduit en français simulant la deuxième guerre mondiale sur le front de l'est, version française éditée par Tilsit, version originale (*War Witout Mercy*) par Clash Of Arms.

**Qualités** : Matériel, règles accessibles, nombreuses nations représentées, mécanismes terrestres éprouvés, rendu historique correct, bonne adaptation du système *Europa* à l'échelle du CA.

**Défauts** : Simplification des pions et de la carte, combat aérien trop touffu qui ralentit les opérations, règles logistiques trop généreuses.


**VENTE PAR CORRESPONDANCE**

COMMANDES INFÉRIEURES A 499F : 35F DE FRAIS DE PORT
FRANCO DE PORT EN MÉTROPOLE À PARTIR DE 499F
ENVOIS À L'ÉTRANGER : 70F
PAIEMENT PAR CARTE BLEUE, CHÈQUES OU MANDATS
LIVRAISONS SOUS 48 HEURES (SOUS RÉSERVE DE DISPONIBILITÉ DE STOCK)

JEUX DU MONDE

TEL : 05 61 23 73 88
FAX : 05 62 27 18 10
14 /16 RUE MAURICE FONVIEILLE,
PASSAGE ST JÉROME, 31000 TOULOUSE
Ouvert du lundi au samedi de 10h à 19h

**EN FRANÇAIS**

**AZURE WISH EDITIONS**
Eckmül 320
Europa Universalis 380
- Extension Europa Universalis 85
Friedland 320
Grand Siècle 370
Hispania 320
➤ La Grande Guerre 380
Révolution 320
Rossyia 1917 (Ziplock) 270
Salve 285
Scandinavia 320
Shoot 249
Xhenor 320
Cleopatre #1 ou 2, 3 40

**JEUX DESCARTES**
3ème D.B. Normandie 150
Charges 152
Dien Bien Phu 139
Friedland 150
Grands Stratèges 299
Hannibal 335
Kursk 218
Kharkov + Rostov 275
Little Big Horn 260
Moskva 218
Cry Havoc 210
- Croisades 250
- Le chateau des Templiers 162
- La cité médiévale fortifiée 162
- Samourai 224
- Vikings 254
Solférino 139

**ORIFLAM**
Afrika 275
Alexandria, 1801 285
Les Ailes de la Gloire 256
Nach Frankreich 369
Rivoli 1797 369
Sagunto 369
S.P.Q.R. 369
- Elephant de Guerre 123
- Consuls 123
- Les victoires de Pyrrhus 123
Stalingrad "Urkessel" 275
Yom Kippour 275

**TILSIT**
Waterloo ( Armée du Nord ) 309
Iena 1806 309
Vicksburg 1863 275
Chickamauga 1863 275
Africa 1880 298
Montjoie ! 299
* Les 6 Jours de Gloire 229

**DIVERS**
Ansouf 1191 119
Hohenlinden 129

**EN ANGLAIS**

**ADG**
World in Flames Deluxe 895
- WiF, Deluxe Maps 190
- WiF, Deluxe Rules 140
- Africa Aflame 139
- Africa / Asia Aflame Combo 210
- Planes in Flames 175
- Ships in Flames 210
- WiF, Annual 94/95 140
- Fatal Alliances 185
- WiF, Annual 98 199
* - America in Flames (Update Kit) 359
* - Carriers in Flames 125

**ATTACTIX**
8th Army 129
Arnhem Bridge 129
Fight for the sky 129

**AVALANCHE PRESS**
Blood on the Snow 165
Invasion of Italy 309
Mac Arthur's Return : Leyte 1944 289
Operation Cannibal 185
Red Parachutes' Crossing the Dnepr 139
Red steel - Clash of armor Kursk 289
Great War at Sea : Mediterranean 289
- Great War at Sea : North & Baltic 495
- Great War at Sea : Plan Orange 305
Succesors
Tac Air
Tactics II 245
Thunder at Cassino N.D.
Turning Point Stalingrad 305
We the People 299

**VICTORY GAMES**
Across Five Aprils 215
Carrier 175
Civil war 190
Desert Shield Expansion 299
Flashpoint Golan 415
France '44 265
NATO 265
Open fire 299
Purple Heart (Ambush) 225
Second Fleet 265
Shell Shock 265
Silver Star (Ambush) 190
Third Fleet 390
Tokyo Express 225

**CLASH OF ARMS**
1807 : The Eagles turn East 255
Achtung Spitfire 379
Autumn of Glory ( Chickamauga ) 380
Battle of the Bulge ( livre ) 299
Borodino '41 265
Campaign of Robert E. Lee 190
Chancellorsville 275
Close Action : Fighting Sail 175
Clash of Armour 213
- From Golan to Sinai 415
- Rommel's Battles 299
Command at Sea 265
- Rules 205
- Scenario 295
- Ship data 180
- Counter Sheets 265
- Referee's Guide 190
- Player's handbook 275
- No sailor but a fool 225
History of the World 140
Israeli Defence Force (IDF) 139
Kingmaker 210
Kremlin 175
London's Burning 210
Luftwaffe 140
Main Battle Tank 185
Maharaja 199
Midway 140
Mustangs 125
Napoleon's battles
New World
On to Richmond 129
Panzerblitz 129
Panzerleader 129
Patton's Best
Raid on Saint-Nazaire 165
Richtofen's War 309
Roads to Gettysburg 289
Russian Campaign 185
Siege of Jerusalem 289
Son of D-Day 289
Stonewall in the Valley 265
Stonewall Jackson's Way 265
Storm over Arnhem 305
Successors
Tac Air
Tactics II 245
Thunder at Cassino N.D.
Turning Point Stalingrad 305
We the People 299

**VICTORY GAMES**
Across Five Aprils 215
Carrier 175
Civil war 190
Desert Shield Expansion 299
Flashpoint Golan 415
France '44 265
NATO 265
Open fire 299
Purple Heart (Ambush) 225
Second Fleet 265
Shell Shock 265
Silver Star (Ambush) 190
Third Fleet 390
Tokyo Express 225

**CLASH OF ARMS**
1807 : The Eagles turn East 255
Achtung Spitfire 379
Autumn of Glory ( Chickamauga ) 380
Battle of the Bulge ( livre ) 299
Borodino '41 265
Campaign of Robert E. Lee 190
Chancellorsville 275
Close Action : Fighting Sail 175
Clash of Armour 213
- From Golan to Sinai 415
- Rommel's Battles 299
Command at Sea 265
- Rules 205
- Scenario 295
- Ship data 180
- Counter Sheets 265
- Referee's Guide 190
- Player's handbook 275
- No sailor but a fool 225
Supermarina I 379
- Scenarios 285
- Data annexes 225
- Counter Sheets 115
Emperor Returns 265
Fleet & Steel 150
From Valmy to Waterloo 265
- Battles of French Revolution Vol. I 139
Harpoon 4th Edition 420
- Data Annex 225
- Player's Handbook 190
- Naval Review 1997 65
- White Ensign 190
Home Before Leaves Fall 225
Ieno 199
Kolin, Fredrick's first defeat 225
La bataille d'Albuera 220
La bataille de Coruña 245
La bataille deLes Quatre Bras 220
La bataille de Ligny 265
La Bataille de Mont St. Jean 159
- Mont St. Jean Deluxe 265
La bataille de Wavre 265
Lee Takes Command 109
Leuthen 379
Marching through Georgia 225
Mississipi Fortress 190
Operation Spark - Leningrad 199
Prelude to Disaster ( WWII ) 210
* Summer Storm 1863 299
The Army of the Heartland
The King's War
The Speed of Heat 225
The War for the Union 265
War without Mercy 190

**COLUMBIA GAMES**
Bobby Lee 69
East Front 349
- Volga Front 150
Napoleon - Waterloo 245
Quebec 1759 225
Sam Grant 265
Victory «the Blocks of War» 190
War of 1812 270
West Front 270
- Euro Front 270

**CRITICAL HIT ( ASL )**
- Soldiers of the Negus Deluxe 360
- Kembloux the Feint 305
- Kellam's bridge 195
- ASL '97 Pack «Aussie» 245
- Timmes Orchard 225
- Critical Hit magazine Vol. 4 #2 299
- Euro Pack II - TheBulge 275
- Dzerhezinsky tractor work-platoon 335
- Shanley's Hill 139
- Euro Pack III - The Late War 150
- Critical Hit magazine Vol. 5 #1 139
- Euro Pack IV - North Africa 455
- Leatherneck II 139
- Raut Pack III 105
- All American : Gamers Guide 130
- Stonne 1940 105
- Pointe du Hoc 65
* - Scotland the Brave 35
* - Aussie '98 Pack 199

**DECISION GAMES**
Across Suez 99
Antietam Campaign 225
Battle for Germany 115
Battle for the Ardennes 285
Blue and Grey 225
Cobra 150
Emperor's First Battles 225
Empires at War 265
Firefight 150
Four battles of the Ancient World I 190
Four battles of the Ancient World II 225
Leningrad 105
Lords of the Sierra Madre 380
Napoleon Fest Battle 210
Napoleon's Last Battles 325
* Nuts ! North 190
* Nuts ! South 190
Over the Top 289
Rebels & Redcoats I ou II 265
Seven Days Battles 190
Sun never sets 299
The 45 225
The Alamo 150
The Forgotten War ( Korea ) 345
Thirty Years War Quad 265
* War In Europe (IBM PC) 525
War of the Rebellion 265
World War One 115

**FRESNO GAMING ASSOCIATION**
Defiant Holland 140
Kasserine 109
Remagen 109
War for the Motherland 230

**THE GAMERS**
A Raging Storm 340
April's Harvest 450
Crusader 295
Force Eagle's War 299
Goines Mill 255
GD '43 345
Hunders from the Sky 345
Matanikau : Guadalcanal 42 265
No Better Place to Die 290
Stalingrad Pocket II 295
This Hallowed Ground 299
Tunisia 895
Yom Kippur 355
Desert Victory 299

**GAMES USA**
Eagles of the Empire : Borodino 265
Eagles of the Empire : Friedland 1807 265

**GDW**
Bloody Kasserine 135
Harpoon N.D.
- Battles of the 3rd WW 55
- Data Annex 85
Phase Line Smash 225
Race for Tunis 135
Valley & Bayonet - rules 99
- Great Battles of American 125

**GMT**
"1863" 299
Africanus (SPQR) 145
Air Bridge to Victory 225
Barbarossa 415
* Barbarossa Army Group Center 479
Battles for North Africa 299
Britain Stands Alone 220
Consul for Rome (SPQR) 115
Crisis : Sinai 1973 295
Diadochi (Alexander) 120
Dictator (Caesar) 145
Eighth Air Force 265
Invasion : Norway 1940 299
Invasion : Sicily 239
Julius Caesar 380
Jugurtha (Caesar) 145
Lion of the North : Breitenfeld 265
Lost Victory 245
Operation Mercury : Crete' 41 240
Operation Shoestring-Guadalcanal 225
Phalanx (Alexander) 145
Player's Guide to SPQR 139
Pyrrhic Victory (SPQR) 145
Saratoga 255
Silver Bayonet 150
Typhoon 380

**GRD**
Balkan Front 299
March to Victory 695
The Urals 130
War of Resistance 759

**IVY STREET GAMES**
* Stonewall at Cedar Mountain 165
* Williamsburg 1862 175

**MOMENTS IN HISTORY**
A Famous Victory 295
Clash of the Titans : Kursk 43' 355
Eastwall : Battle for the Dnepr 269
Fields of Glory 330
Iron Bottom Sound II 299
* Lodz 1914 : The First Blitzkrieg 430
Piercing the Reich 265
Triumphant Return : Liberation 285
Turning the Tables 239
White Ensign/ Rising Sun (Ceylan) 265

**OMEGA GAMES**
Victory in Europe - 2nd Edition 150
Carrier War 230
Desert Victory 225

**OPERATIONAL STUDIES GROUP**
1806 : Ieno-Auerstadt Campaign 365
Napoleon at Bay 385
The Emperor's War, 1805-1815 385

**QUANTUM PUBLICATIONS**
Tactica Ancients Rules 169
- Tactica supplement N.D.
Tactica Medieval Rules 140
Spearhead WWII armor rules 160
- Across the sands - scenarios 175
- Crossfire - scenarios 119
- White Star Rising - scenarios 119

**WEST END GAMES**
Against the Reich 190
Blood & Iron 190
Air-Cav 225
Soldiers 190
Tank Leader - Western Front 415
**WRG**
De Bellis Renationis (VF) 95
De Bellis Fantasticus 95
DBM Army Lists 3 65
Seven Years War Army Lists 65
**W.W.W.**
"1944" - The Second Front 205
Aces High : War in the air 210
American Aces 210
Army Group Center 185
Barbarians 280
Battle of the Aima : Crimean War 225
Blitzkrieg in the South 245
Crimean Shield 225
Fury on Champlain 225
Give me Liberty 225
Ironsides - Irish Rebellion 139
Lawrence of Arabia 180
Long Lance & Henderson : Guadalc. 255
Modern Naval Battle III 195
Napoleon at Austerlitz 180
Napoleon's Later Battles I 225
Raid on Richmond 190
Royalists & Roundhead II ou III 225
Run silent, run deep 250
Salvo 210
Salvo II 159
Scratch One Flat Top 185
Sink the Bismark 210
Spires of the Kremlin 415
Spitfire : War in the Air 299
S.S. Amerika 180
Tarawa 195
The Last Blitzkrieg 225
Tide of Fortune 249

**XENO GAMES**
Florida : Age of Discovery 225
Longstreet Assault 265
Seaking 4th ed. 175
Shushi Jalapeno War 345
This Allowed Ground 259

**XTR (COMMAND PUBLISHING)**
Back to Iraq 155
Black Gold 150
Fateful Lightning 209
Mississipi Banzai 180
Seven Seas of Victory 175
Southereens - End of WWII in Europe 209
Victory in Normandy 105
Wahoo 150

**DIVERS**
A Nation on Trial : ACW Rules 140
Ace of Aces Flying Machines 95
Ace of Aces Balloon Buster 65
Axis & Allies 420
- Central Powers (A&A Variant) 275
- New World order (A&A Variant) 275
Bastogne or Bust 225
Blood & Iron - Bismark's Wars 299
Bloodiest Day ( Antietam ) 279
Blow Bugles Blow 140
Chosin (Korean War ) 225
Command Decision III 369
Dambusters 125
Field Command 295
Fields of honor (Historical Rules) 175
Fire & Fury Civil War Rules 159
- Great Western Battles 105
- Great Eastern Battles 129
Gettysburg, 3days in July 299
* Killer Katanas 175
* - Date's Battles 65
Morsecode 495
- Triumph & Fall of the Desert Fox 195
Rebel Yell 295
Shako, Napoleomic Rules 135
* Shipbase III (IBM PC) 349
The Battle for Dresden, 1813 175
The Legend Begins - Afrika 265
They Met at Gettysburg 279
Warhammer Ancient Battles 159
Wingleader 185
Wings (2nd Ed.) 299

**MAGAZINES**
Command 21 ou 24, 25, 26, 30, 31, 32 110
Command 34 (Death & Destruction) 240
Command 35 (Mason/Dixon) 240
Command 37 (Mukden) 240
Command 38 (Great War in Near East) 175
Command 39 (Strike North) 240
Command 40 (Buena Vista + Moscow) 220
Command 41 (Battle of the Bulge) 240
Command 42 (Hell before Night) 240
Command 43 (Chattanooga) 240
Command 44 (Dark Victory - Alamein) 240
Command 47 (Perfid. Albion & Attila) 240
Command 48 (Tomorrow the World) 240
Command 49 (Warmaster Chess 2000) 240
Command Post Quaterly # 8 249
Command Post Quaterly # 10 62
Command Post Quaterly # 14 69
CSI # 5 ou 6 54
CSI # 8 49
Europa News #6 ou 8, 10, 11, 12, 18 39
Europa News #19 ou 23, 42 39
Europa News #41 ou 45, 48, 49, 50, 54 49
* Europa News #62 49
* Naval Sitrep # 15 42
Strategy & T. # 120 ou 133, 140, 143,147 95
Strategy & T. #148 ou 152, 153, 155 93
Strategy & T. # 156, 159, 160 95
Strategy & T. # 161 ou 162, 166,167,168 115
Strategy & T. #171 ou 172,174,175,176 115
Strategy & T. # 179 ou 180, 182,183 135
Strategy & T. # 184 ou185, 187, 191 135
Strategy & T. # 188 (Kiev + Rostov ) 150
Strategy & T. # 192 (Great War) 150

**JEUX DE CARTES**
Dixie : Bull Run 55
Dixie : Shiloh 55
Dixie : Shiloh Full Set 649
Dixie : Gettysburg 59
Eagles : Waterloo 55
Eagles : Waterloo Full Set 489
Echelon of Fire / Fury Starter 65
- Echelon of Fire / Fury Booster 22
Pacific Campaign Starter 65

« ➤ » indique une parution prochaine - Les nouveautés parues entre le 25/11/98et le 26/01/99 sont indiquées par un « * » - N'hésitez pas à nous contacter pour de plus amples informations sur notre stock

VAE VICTIS
LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATÉGIQUE

SCENARIO ASL/VV 20

# PANZERSCHLACHT !

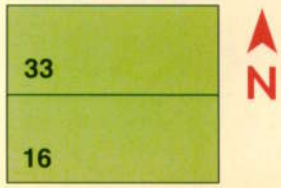
**Près de Burbulatovo, URSS, le 25 février 1943**

Fin février 1943, après plusieurs mois de retraite et de défaites face à l'Armée rouge, les forces de l'Axe reprennent soudain l'initiative. Dans le secteur sud, le général Manstein réunit plusieurs divisions dont les unités du SS-Panzerkorps et prépare une contre-offensive. Les unités du front de Voronej, arrivées à quelques dizaines de kilomètres du Dniepr, s'arrêtent à bout de force et à court de ravitaillement pendant que la Stavka croit l'ennemi en plein repli. Le 20 février, les SS et les forces du 47. Panzerkorps entament un mouvement visant à prendre en tenaille les éléments soviétiques avancés. Le 24, leur assaut continue pendant que, plus à l'est, le 40. Panzerkorps détruit le groupe mobile Popov. Les Russes essaient cependant de reculer en gardant un front continu, aidés en cela par la faiblesse des moyens déployés par les assaillants. Mais, le 25, la 17.Pz trouve la faille et perce vers la voie ferrée Barvenkovo-Lozovaya.

## CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur allemand gagne s'il obtient plus de VP (voir SSR 6)

## PLACEMENT DES CARTES




## BALANCE

✙ Remplacer un Pz III H par un Pz III L

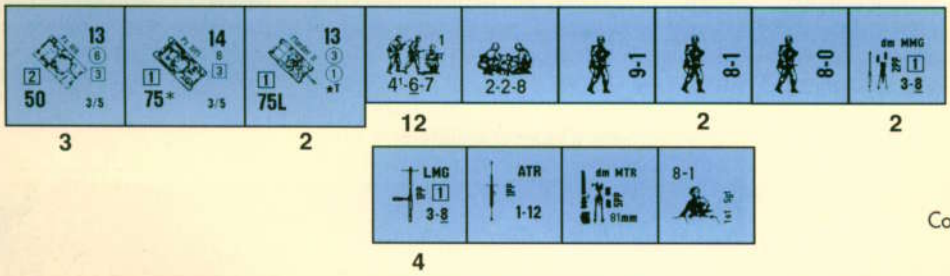
★ Remplacer un Pz III H par un Pz II F

★ Les Soviétiques se placent en premier

✙ Les Allemands se déplacent en premier

| ✙ 1 ★ | 2 ★ | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | FIN |
|---|---|---|---|---|---|---|---|

**Eléments renforcés du Panzer-Regiment 39 (ELR 4)**
entrent au tour 1 par le bord sud à l'ouest de 16Q10 inclus, {SAN : 2}, [voir SSR 1, 5 et 6]



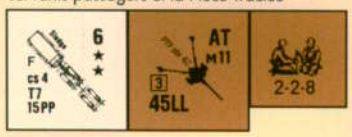

3 2 12 2 2 4

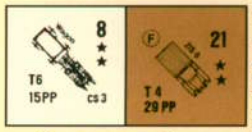
Conception du scénario : Philippe Naud

**Eléments renforcés de l'état-major de la 195e division de fusiliers (ELR 3)** se placent dans un rayon de 5 hex. de 16P0/33P10, {SAN : 3}, [SSR 1, 2 et 6]

2 2 4 4 3

**Pièce du 41e bataillon antichar :** entre au tour 1 par 33 A5-A6, I1 ou Q1, avec les servants passagers et la Pièce Tractée

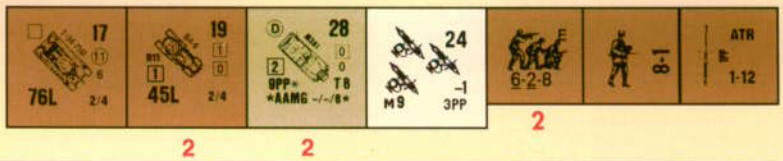





2 6

Se placent dans un rayon de 3 hex. de 16P0/33P10 mais sur des hex. de Route ou de Terrain Découvert (SSR 3 et 6)

**Eléments du 3e corps blindé :** entrent au tour 2 par 33 GG5-GG6, avec l'infanterie Riders




2 2 2

## REGLES SPECIFIQUES

1. EC sont Wet avec Ground Snow (E3.72). Boresighting et Kindling NA. Les deux camps ont Winter Camouflage (E3.712).

2. Une des deux pièces d'artillerie russes doit se placer en Open Ground.

3. Les Trucks/Wagons ne bougent qu'après avoir passé, à chaque phase de mouvement, un TC avec un moral de 7. Un DR entre 8 et 10 oblige le Truck/Wagon à s'arrêter/ne pas bouger. Un DR de 11 ou 12 **détruit** le véhicule. Les Trucks/Wagons ont une capacité de 0 PP (voir la SSR 6).

4. Les Russes utilisent des M3A1 SC US (et leur MGs) sans pénalités qui commencent le jeu avec un 3-2-8 HS comme passager.

5. Les Allemands sont considérés Elite (C8.2). Les PzKpfw IIIH ont APCR 5. Les Allemands bénéficient de l'appui d'un **DB 42** avec bombes qui entre selon E7.2.

6. Les deux camps marquent des VP de la façon suivante :
- les CVP (les prisonniers comptent double)
- 2 VP par bâtiment contrôlé dans la zone de placement russe, 4 si le bâtiment est en pierre ou à plusieurs hexes.
- les Exits VP entre 3311 et 33Q1 compris, pour les Trucks/Wagons russes (seulement) et qui valent respectivement 4/2 Exit VP et pour les unités allemandes.

## EPILOGUE

Le Kampfgruppe mené par le général von Senger und Etterlin dépasse la gare de Burbulatovo, bouscule l'état-major et les services de la 195e division et, bien appuyé par les Stukas, repousse les contre-attaques du 3e corps blindé. Les quelques Panzer disponibles écrasent les derniers défenseurs après des combats acharnés. La journée est particulièrement réussie pour la 17. Panzer qui capture ou détruit 27 canons et mortiers, soixante camions, trois chars et une douzaine de voitures blindées. Malgré tout, les débris de la 195e division réussissent à se replier de nuit vers le nord. Le 27, réduite à moins de deux mille soldats et deux chars en état de marche, la 17. Panzer atteint le Donetz. L'offensive de Manstein a brisé l'élan de l'armée rouge et constitue un incontestable succès.

**Variante** : Les joueurs désirant réduire le caractère aléatoire de l'appui aérien peuvent appliquer la SSR suivante : un dr est jeté à chaque tour ; le DB42 entre au **tour 1** sur un dr ≤ à 2, au **tour 2** sur un dr ≤ à 4 et au **tour** 3 sinon. Il est limité à deux tours de présence.

# LA G

**LE XIVe SIECLE est le siècle de la grande crise du Moyen Age, période de transition d'une société féodale vers un monde plus « moderne », où s'affirment les Etats nationaux. La guerre de Cent Ans, par sa durée et son ampleur, a contribué à accentuer cette crise tout en précipitant les changements, en premier lieu dans le domaine de l'art de la guerre !**

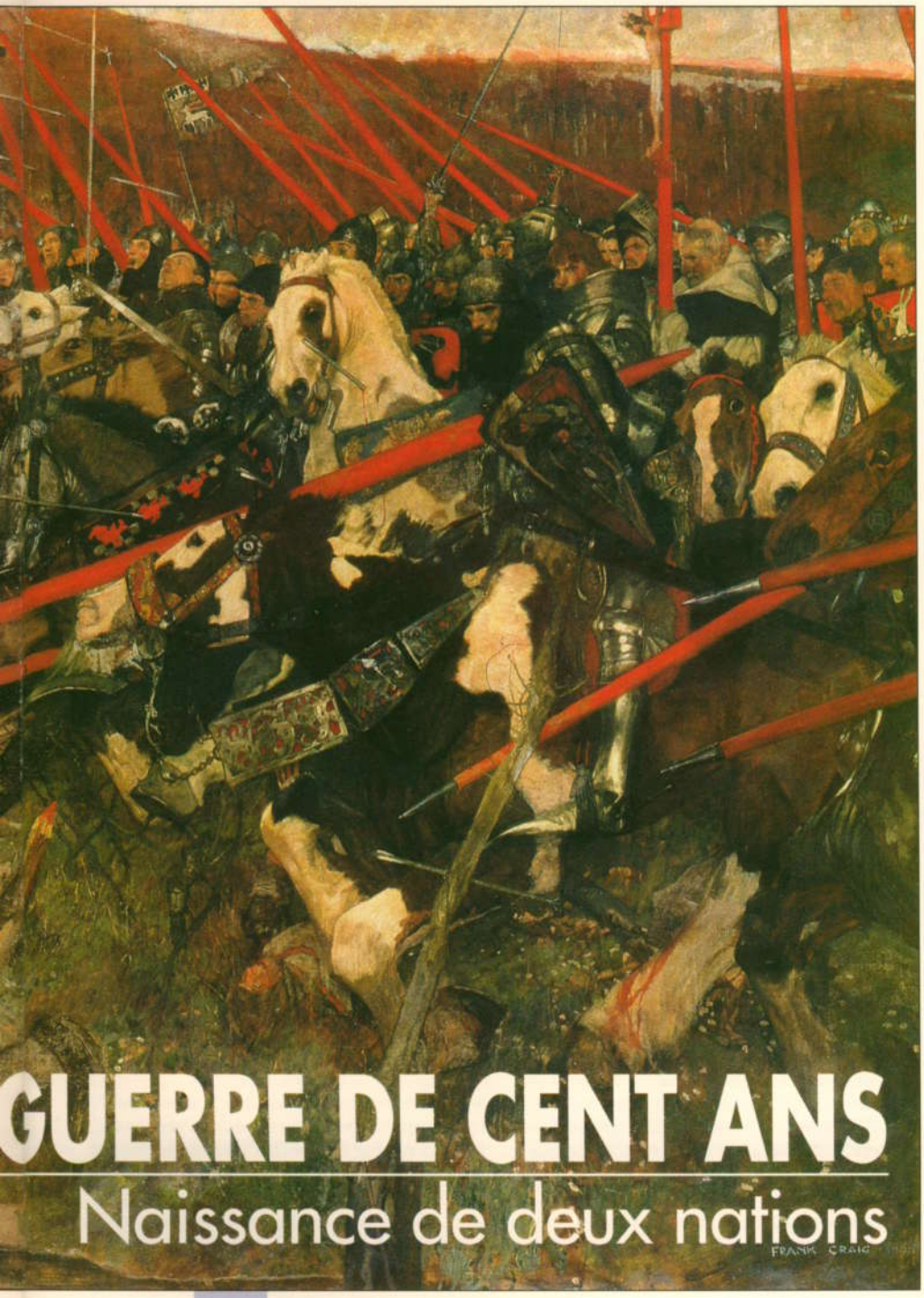
Frédéric BEY

Plus qu'une simple dispute dynastique autour de la succession au trône de France (voir encadré), la guerre de Cent Ans est la conséquence d'une rivalité déjà longue de près de deux siècles entre deux Etats liés par des relations féodales de plus en plus anachroniques.

## LES RIVALITÉS FRANCO-ANGLAISES

A l'aube de la guerre de Cent Ans, les questions qui enveniment les rapports des royaumes de France et d'Angleterre sont d'au moins trois ou quatre ordres. Le fait que le roi d'Angleterre, depuis Henri II Plantagenêt, soit le vassal du roi de France, pour ses possessions continentales, arrive bien entendu au premier rang de celles-ci. Les Plantagenêts, à la tête de fiefs plus étendus que ceux du domaine royal des Capétiens, ne peuvent que susciter la jalousie de ces derniers qui se font un devoir de réclamer l'hommage de leur royal vassal... Un roi vassal d'un autre, voilà bien une situation, compréhensible d'un point de vue des mœurs de la société féodale, qui se heurte de plein fouet avec la modernisation et la centralisation croissante des Etats de cette fin de Moyen Age. Pendant tous les XIIe et XIIIe siècles, les souverains capétiens parviennent à grignoter les possessions des Plantagenêts, jusqu'à ne leurs laisser que le duché de Guyenne. Pour ce dernier, Edouard III accepte de prêter hommage à Philippe VI en 1329, puis jusqu'en 1337, date à laquelle (24 mai) le duché est confisqué par le roi de France, en guise de clôture d'une période d'animosité croissante entre les deux rois.

Le second élément est bien connu, il est purement dynastique. A la mort de Charles IV,




**Jeanne d'Arc, la terrible, la sainte Pucelle d'Orléans... Quel personnage de l'histoire peut se targuer d'un tel destin : une jeune fille d'à peine seize ans, ne sachant ni lire ni écrire, et qui fait irruption au sein de la cour de France — société totalement masculine ! — convainc de sa foi et de sa mission, galvanise routiers et capitaines — qui n'étaient pas des tendres... —, « invente » la fierté nationale, caracole de victoires en victoires pour mourir enfin avec dignité et courage, sans jamais se renier, sur le bûché... Deux ans lui auront suffit à sauver la France. Devenue mythe national depuis le XIX^e^ siècle, Jeanne d'Arc est avant tout une héroïne, une jeune femme au courage incroyable, fortifiée par l'amour de Dieu et de son pays.** *La Pucelle*, Franck Craig, photo RMN, Gérard Blot, Orsay.

dernier fils de Philippe le Bel, il ne reste comme successeurs possibles que les deux cousins déjà rivaux. Edouard III, déjà roi d'Angleterre et Philippe VI de Valois. Edouard III est le petit-fils de Philippe le Bel, mais par sa mère, alors que Philippe VI n'est que le fils de Charles de Valois, le frère de Philippe le Bel. Candidat naturel à la couronne de France, Edouard III, vite débouté car « anglais » au moment de la succession, garde toujours en tête l'ambition de régner un jour en France. Les problèmes qui subsistent, loin d'être mineurs, sont cependant moins importants dans le déclenchement du conflit. Il s'agit de l'aide permanente de la France envers l'Ecosse qui ne peut qu'irriter l'Angleterre, la concurrence des deux royaumes pour contrôler le duché de Bretagne et enfin, la rivalité économique qui fait rage pour commercer avec la Flandre et les Pays-Bas.

## Les succes anglais sous Edouard III (1337-1360)

Edouard III d'Angleterre a été roi d'Angleterre pendant 50 années (1327 à 1377). Sa forte et brillante personnalité doublée de ses talents militaires, ainsi que de ceux de son fils le Prince Noir, ont conduit tout d'abord l'Angleterre de succès en succès. Ce n'est qu'après dix ans de règne, et à 25 ans, qu'Edouard III, profitant du *casus belli* sur la Guyenne, revendique ouvertement le trône de France auquel il a toujours aspiré. Le 7 octobre 1337, il se déclare Roi de France, renie l'hommage sur Guyenne et Ponthieu et fait porter un défi à Philippe VI. De 1337 à 1347, les dix premières années de la guerre dont personne ne sait qu'elle va durer cent ans, lui sont complètement favorables. Au regard de ses moyens et de ceux de son royaume de moins de 5 millions d'âmes (contre plus de 15 millions pour celui de France), sa stratégie est parfaitement adaptée : Edouard porte la guerre en France même, il privilégie les « chevauchées », courses dévastatrices pour ravager le territoire ennemi, et cherche à établir des bases solides sur le continent. Si on oublie les campagnes insignifiantes en Thiérache et le siège inutile mené contre Tournai (1340), Edouard III va voler de succès en succès. La maîtrise de la Manche est acquise dès 1340, par la victoire navale de l'Ecluse, obtenue en partie grâce au soutien de la Flandre. Ensuite, toujours plus entreprenant, Edouard s'immisce contre Philippe VI dans le conflit de succession du duché de Bretagne où il installe d'ailleurs quelques garnisons. Après quelques trêves, Philippe VI relance les hostilités en Guyenne. Il y envoie le dauphin Jean assiéger Aiguillon. C'est alors qu'Edouard III réussit une « manœuvre de contre » parfaite, en réussissant à débarquer en Normandie, le 11 juillet 1346, et à emporter Caen. Il décide de mener alors une chevauchée de Normandie vers la Picardie, car sa flotte repartie précipitamment le laisse isolé sur le continent.

Poursuivi activement par Philippe VI à la tête de l'ost féodal français, il obtient une victoire totale à Crécy où il sait choisir une excellente position défensive et utiliser parfaitement ses archers et leurs arcs longs — qui sont rechargés six fois plus vite que les arbalètes françaises — face à une chevalerie française déjà d'un autre âge. Philippe VI a deux chevaux tués sous lui et le comte de Hainaut doit l'entraîner de force dans la fuite pour éviter sa capture. Edouard conclut cette campagne, pendant laquelle il a amassé un butin énorme, par la capture de Calais en 1347, après onze mois de siège. Philippe VI tente bien de débloquer la ville avec une nouvelle armée, mais Edouard retranché sur les hauteurs de Sangatte refuse toute bataille. La ville ne peut donc que finir par tomber entre les mains du rusé roi d'Angleterre qui en chasse tous les habitants pour les remplacer par des Anglais. La ville demeurera anglaise jusqu'en 1588 !

Avec la peste noire de 1348, qui fauche pas loin du tiers de la population, une trêve forcée s'installe jusqu'en 1355. En France, Jean II le Bon a remplacé son père depuis 1350, lorsque les Anglais reprennent l'offensive en s'élançant cette fois de leurs bases du sud-ouest. Le scénario de Crécy se répète et le Prince Noir parti de Bordeaux achève sa chevauchée près de Poitiers où il écrase l'armée de Jean II qui veut l'intercepter. Il capture même le roi de France, laissant le dauphin Charles seul face aux jacqueries qui éclatent en Ile de France et en Picardie. La paix se profile après l'échec d'une dernière chevauchée d'Edouard III vers Reims (en quête d'un sacre ?). En avril 1360, Edouard III entame même un simulacre de siège de Paris. Il se dirige ensuite en Bretagne où, le 13 mai 1360 un terrible orage, resté dans les annales sous le nom de « Black Monday », désorganise entièrement son train de ravitaillement et sème

« *Père, gardez-vous à droite...* » **Le Prince Noir affronte l'armée du roi de France, Jean II le Bon près de Poitiers le 17 septembre 1356. La valeureuse noblesse française paye un prix terrible à sa fougue.** *Bataille de Poitiers*, Eugène Delacroix, Photo RMN - Blot/Coursafget, Louvres.

une panique affreuse dans son armée. Il se décide alors à négocier.

Le premier traité du conflit est signé à Brétigny, au sud de Chartres et ratifié à Calais le 24 octobre 1360. Les conditions, pour le royaume de France épuisé qui implore la paix, sont bien évidemment désastreuses. La rançon de Jean II est fixée à 3 millions d'écus. Une grande Aquitaine, le Ponthieu, le comté de Guines et Calais sont cédés à Edouard III en pleine souveraineté, en échange d'un renoncement définitif au trône de France. Sauvant son trône, Jean II cède en fait un bon tiers de son royaume à son rival. Le traité n'est pourtant jamais exécuté et la paix reste précaire. Pour compenser l'évasion d'un de ses parents, Jean II retourne même de plein gré en captivité à Londres où il meurt. Le bilan de cette première partie du conflit est tout à l'avantage d'Edouard III, même si la France en profite pour solder une partie des anachronisme qui l'entrave dans son effort de redressement.

## Charles V et la reconquete (1360 - 1380)

De Brétigny à 1368, la guerre marque une pause entre Anglais et Français. Charles V, régent puis roi à la mort de son père en 1364, doit cependant faire face à diverses menaces. Charles le Mauvais, roi de Navarre et prétendant au trône de France, après avoir en vain intrigué avec les Anglais, conduit quelques chevauchées de routiers qu'il faut stopper. Du Guesclin, le grand soldat sur qui Charles V s'appuie, s'y emploie avec succès, notamment à Cocherel en mai 1364. Il faut également régler la succession de Bretagne. Du Guesclin va y connaître sa première capture par l'ennemi, au combat d'Auray (29 septembre 1364). Il faut enfin débarrasser la France des Grandes Compagnies, bandes de routiers au chômage qui ruinent les campagnes. Charles V fait conduire la plupart de ces compagnies par Du Guesclin en Espagne où France et Angleterre s'affrontent indirectement dans la querelle dynastique pour le trône de Castille, qui oppose Pierre le Cruel (soutenu par les Anglais) à Henri de Trastamare (soutenu par les Français). Battu à Najara en 1367, Du Guesclin assure la victoire d'Henri à Montiel en 1369.

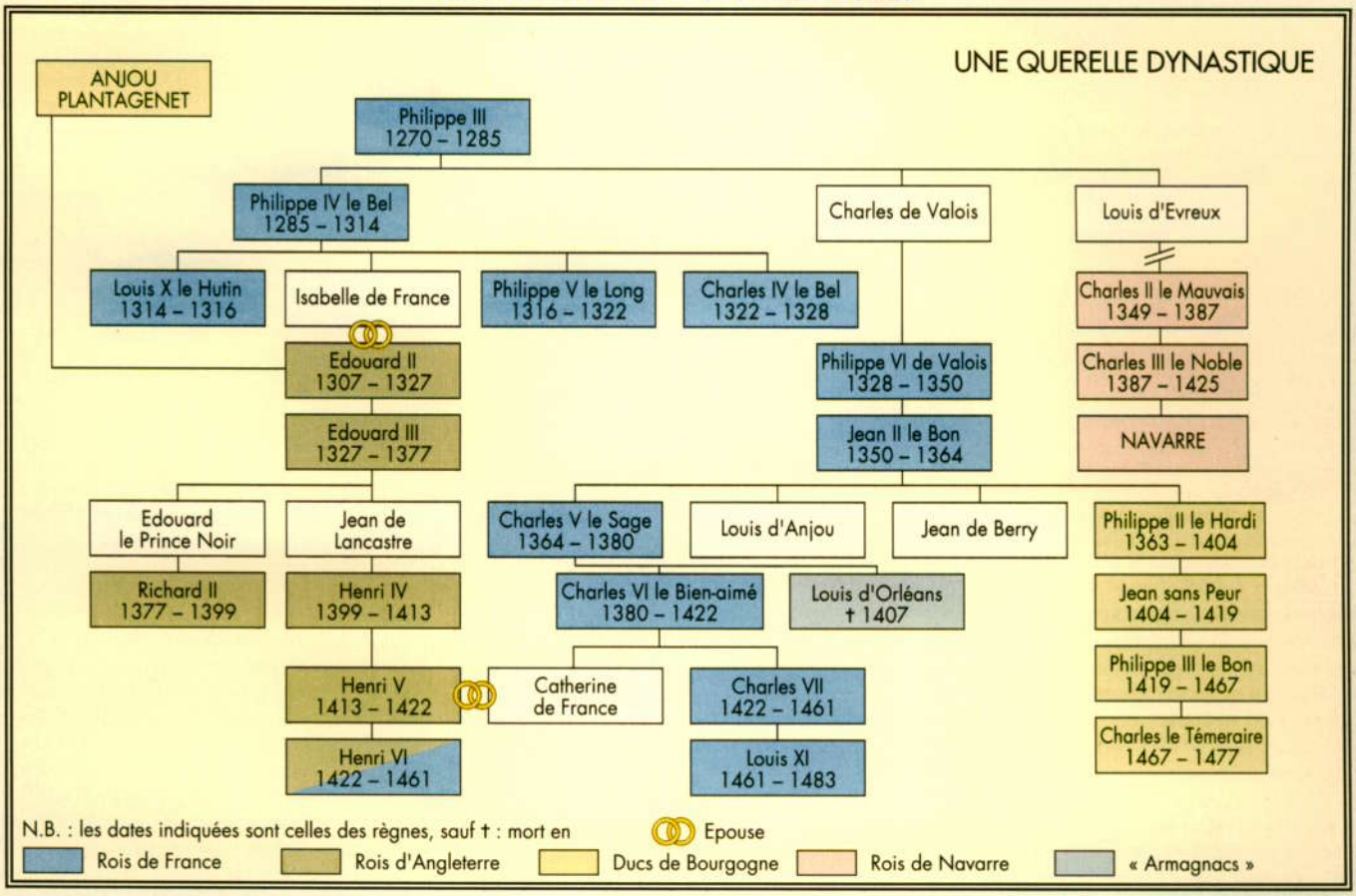
Les hostilités directes contre Edouard III, qui vient à nouveau de se proclamer roi de France, reprennent en 1369. La première partie du conflit a été marquée par le triomphe de corps expéditionnaires anglais, forts en archers bien entraînés, semi-professionnels et excellemment commandés, face à une armée française ne se confiant qu'à son courage et à ses valeurs chevaleresques. Charles V en tire les leçons qu'il faut et entame de nombreuses réformes dans le domaine militaire. D'un point vue stratégique, il prohibe à ses capitaines les batailles rangées si néfastes à la France au cours des dernières années. Ils laisse ainsi les Anglais mener impunément leurs chevauchées en appliquant le principe suivant : « *mieux vaut terre pillée que terre perdue* ». C'est ainsi que Limoges est mise à sac par les chevaliers du Prince Noir en septembre 1370. Bien que la période est sans doute la plus pénible pour les sujets d'un royaume de France saigné à l'extrême, Charles V et Du Guesclin grignotent petit à petit, grâce à une armée reconstruite et professionnalisée par des « retenues » de routiers (voir encadré), la plupart des conquêtes anglaises.

L'autre axe stratégique de Charles V est le renforcement des places fortes, qui permettent par leur solidité d'empêcher les Anglais de tenir le pays. Aidés des Castillans, les Français remportent même un succès naval capital à la Rochelle en 1372. En 1375, il ne reste à Edouard III que Calais, Bordeaux, Bayonne, Brest, Cherbourg et quelques places du Massif central. Edouard III, disparaît donc en 1377, sans que de nouvelles négociations de paix aient pu aboutir, avec la désillusion de voir tous ses gains effacés ! Charles V, épaulé par de solides conseillers (les « Marmousets ») a réussi la modernisation militaire de la France. Grâce à la ténacité et l'intelligence tactique de son connétable Du Guesclin, il a engrangé tout de suite les fruits de sa politique, même si la France est économiquement alors épuisée. Le Prince Noir meurt avant son père en 1377, Charles V et Du Guesclin s'éteignent tous les deux en 1380. C'est bien la première partie de la guerre qui s'achève. Une autre époque va s'ouvrir, non moins terrible pour les protagonistes.

## Paralysies internes et treves partielles (1380-1413)

France et Angleterre se retrouvent au même moment avec des rois mineurs. Richard II en Angleterre et Charles VI en France sont trop jeunes pour régner de manière personnelle.

# DISPUTE AUTOUR D'UN HÉRITAGE...


UNE QUERELLE DYNASTIQUE
ANJOU PLANTAGENET
Philippe III 1270 – 1285
Philippe IV le Bel 1285 – 1314
Charles de Valois
Louis d'Evreux
Louis X le Hutin 1314 – 1316
Isabelle de France
Philippe V le Long 1316 – 1322
Charles IV le Bel 1322 – 1328
Charles II le Mauvais 1349 – 1387
Edouard II 1307 – 1327
Philippe VI de Valois 1328 – 1350
Charles III le Noble 1387 – 1425
Edouard III 1327 – 1377
Jean II le Bon 1350 – 1364
NAVARRE
Edouard le Prince Noir
Jean de Lancastre
Charles V le Sage 1364 – 1380
Louis d'Anjou
Jean de Berry
Philippe II le Hardi 1363 – 1404
Richard II 1377 – 1399
Henri IV 1399 – 1413
Charles VI le Bien-aimé 1380 – 1422
Louis d'Orléans † 1407
Jean sans Peur 1404 – 1419
Philippe III le Bon 1419 – 1467
Henri V 1413 – 1422
Catherine de France
Charles VII 1422 – 1461
Charles le Téméraire 1467 – 1477
Henri VI 1422 – 1461
Louis XI 1461 – 1483
N.B. : les dates indiquées sont celles des règnes, sauf † : mort en
Epouse
Rois de France
Rois d'Angleterre
Ducs de Bourgogne
Rois de Navarre
« Armagnacs »

On a longtemps vu la querelle de succession à la couronne de France entre Philippe VI et Edouard III comme l'unique cause de la guerre de Cent Ans. Elle n'en est pas la seule, mais elle figure sans doute comme l'élément déclencheur principal du conflit. Le paradoxe vient de la très forte consanguinité entre les familles régnantes de France et d'Angleterre. Les Plantagenêts, sur le trône d'Angleterre depuis l'avènement d'Henri II, en 1154, sont issus d'une famille originaire du Maine et de l'Anjou. Ce sont donc clairement des français, parlant le français, comme d'ailleurs la quasi totalité de la noblesse anglaise, d'origine normande, depuis la conquête par Guillaume le conquérant. A titre d'illustration, la langue anglaise ne deviendra la langue officielle des tribunaux de son pays qu'en 1362... Henri II Plantagenêt, par son mariage avec Aléonor d'Aquitaine, répudiée par le roi de France Louis VII, est le maître d'un domaine plus vaste que le domaine du roi capétien - Guyenne, Normandie, Maine, Anjou, Aunis et Saintonge - même s'il demeure son vassal et lui doit l'hommage lige. Les conséquences de cette situation n'apparaîtront que près de deux siècles plus tard, bien après que Philippe Auguste ait réintégré la Normandie au Royaume de France (1214).

En effet, en 1328, la royauté française se trouve dans une situation inédite et à vraie dire assez délicate... Les trois fils de **Philippe IV le Bel** meurent sans descendance mâle. Cet épisode, rendu célèbre par Maurice Druon et ses « rois maudits » pose un épineux problème de succession, plusieurs candidats se déclarant pour obtenir l'héritage. Edouard III, roi d'Angleterre depuis un an, n'a que 15 ans. Il est le descendant en ligne directe de Saint Louis et petit fils de Philippe le Bel, sa mère étant la fille de ce dernier. Philippe de Valois (35 ans), fils de l'influent Charles de Valois, est également le descendant en ligne directe de Saint Louis, mais n'est que le neveu de Philippe le Bel, et par la même occasion le cousin d'Edouard III.

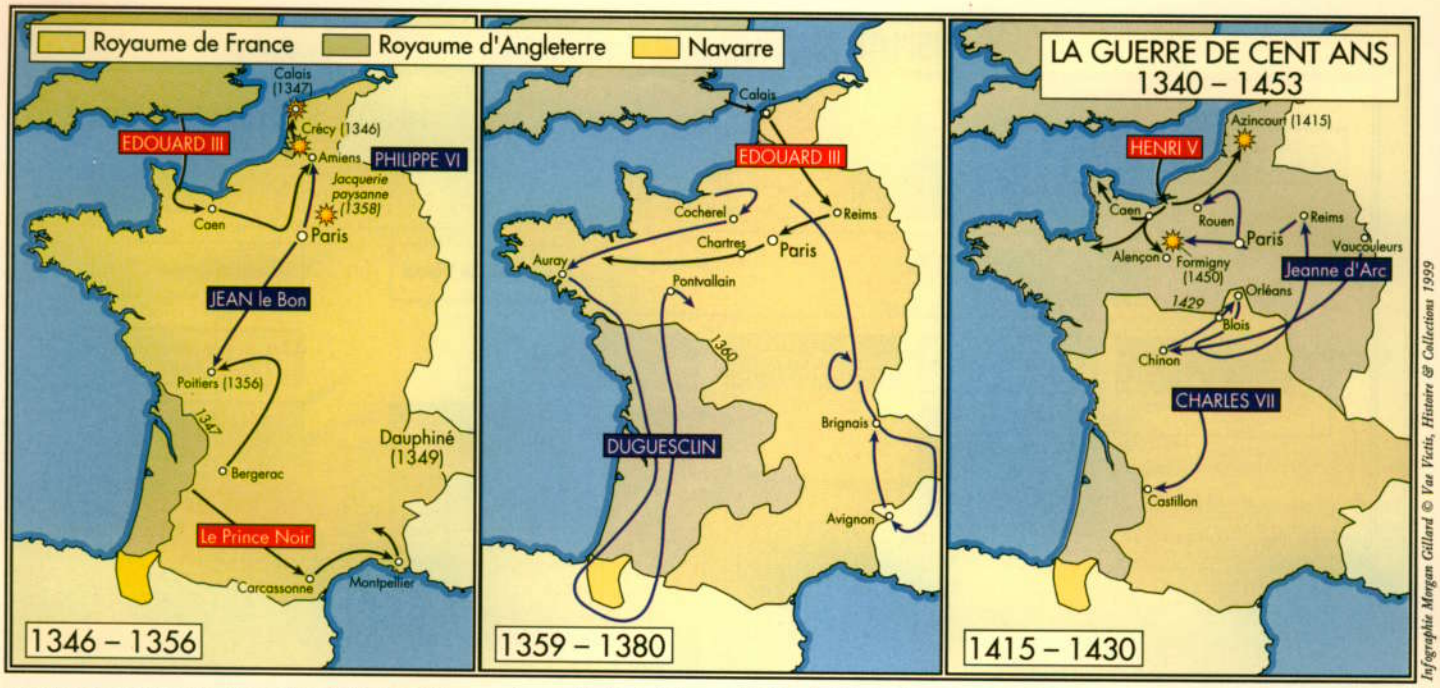
Le débat est rapidement tranché par une assemblée de nobles, de prélats et de juristes, en faveur de Philippe, « *parce qu'il était né du royaume* ». La justification par la « loi salique », excluant les femmes et leurs descendants de la succession sera, contrairement à l'explication communément donnée, postérieure à la décision, même si une autre assemblée avait déjà déclaré en 1317 « femme ne succède pas au royaume de France ». Le caractère « national » de la décision sous tend déjà le sentiment « national » qui émergera du conflit. La suite est une question d'escalade mutuelle de revendications. En 1329, Edouard III, après de nombreuses hésitations accepte de mettre entre parenthèse sa prétention au trône de France et prête l'hommage à Philippe VI pour la Guyenne. Mais les différents subsistent, et après plusieurs querelles, Philippe VI décide la confiscation de la Guyenne en 1337.

L'année suivante, les opérations militaires commencent ! Au traité de Brétigny (1360), après ses victoires retentissantes, Edouard III renonce à sa prétention à la couronne de France en échange d'une souveraineté complète sur un bon tiers du territoire français (Aquitaine, Ponthieu, Calais). La déposition de Richard II d'Angleterre, en 1399, par son cousin Lancastre Henri IV, ne change rien aux aspirations anglaises. En 1415, le second Lancastre, Henri V, grâce à sa grande victoire d'Azincourt, obtient la fille du roi de France Charles VI pour épouse. Il devient également régent du royaume et successeur désigné du trône de France (traité de Troyes 1420), du fait de la démence de Charles VI et sous l'influence de la reine Isabau. La mort (31 août 1422) le prive de cet ultime succès. Celle de Charles VI (21 octobre 1422), propulse Henri VI, un bébé de quelques mois sur les trônes d'Angleterre et de France (les deux royaumes devant restés séparés, mais avec un seul roi commun). Charles VII, le dauphin légitime mais déshérité n'abdiquant pas ses droits, la guerre reprend de plus belle jusqu'à la victoire finale du Valois sur Henri VI.

Les querelles familiales, entre lignées toutes issues d'un sang purement français, ont dominé la guerre de Cent Ans. Si l'on prend en compte le rôle non négligeable des rois de Navarre et des ducs de Bourgogne, eux aussi descendants directs de Saint Louis et des frères de Philippe le Bel, le tableau de la discorde qui anima tous ces cousins est à vrai dire assez incroyable ! Mais, très vite, les rois d'Angleterre et de France ont su faire jouer un facteur bien plus fort pour faire valoir leurs intérêts respectifs : celui de l'appartenance nationale à des pays dont la géographie est elle intangible. Jeanne d'Arc est à la fois l'incarnation et la promotrice de ce sentiment qui contribue à faire oublier le caractère de « dispute privée » qui marque initialement le conflit. ❐

En France, ce sont les oncles de Charles VI qui prennent les choses en main pour tenter de calmer les révoltes urbaines ou campagnardes nées des excès fiscaux du Royaume. Le connétable Olivier de Clisson parvient en 1382 à battre à Roosebeke les Gantois révoltés et conduits par Jean Artevelde, alliés ouvertement aux Anglais. Confrontés aux même problèmes, les conseillers de Richard II sont moins efficaces. Il s'en suit un ralentissement notable des chevauchées anglaises et des opérations militaires en général, même si de grands préparatifs de débarquement sont échafaudés du côté français. Des trêves annuelles sont établies à partir de 1388. La trêve générale, sorte de Paix déguisée est même installée à partir de 1396. Malgré quelques écarts, elles est respectée jusqu'en 1404 et permet aux deux pays de souffler.

Les deux jeunes rois sont de toutes manières plus conciliants que leurs pères et grands-pères. Richard II souhaite la réconciliation et restitue Cherbourg (1394), puis Brest (1397). Charles VI règne de manière personnelle, de 1388 à 1392, avec l'appui de son frère Louis d'Orléans et des conseillers de son père. Malgré le mariage de Richard II avec Isabelle de France, la trêve ne survit pas à la folie de Charles VI. Ses oncles et les grands prince du royaume font leur retour aux affaires, chassant les Marmousets. En Angleterre, Richard II est renversé par son cousin Lancastre qui devient roi sous le nom d'Henri IV en 1399. Tous les ingrédients à une reprise des hostilités sont là, mais la pruden-




Infographie Morgan Gillard © Vae Victis, Histoire & Collections 1999

ce est encore de mise, jusqu'en 1404. Le fait nouveau de la période est que des sentiments anti-français en Angleterre et anti-anglais en France, s'ancrent dans les mentalités populaires créant ainsi les éléments négatifs à l'émergence d'un sentiment national. L'élément positif, viendra un peu plus tard, avec Jeanne d'Arc. La guerre reprend avec des initiatives françaises en Guyenne (Louis d'Orléans assiège Blaye) et bourguignonnes contre Calais. Les deux opérations échouent rapidement.

Un élément stratégique déterminant survient alors. La Bourgogne, dont le duc fait pourtant partie de la famille de France, effectue progressivement un renversement d'alliance. En effet, Louis d'Orléans, frère de Charles VI, et Jean Sans Peur, cousin du roi et duc de Bourgogne, entrent en rivalité d'influence auprès de leur souverain « fou ». Jean Sans Peur fait assassiner Louis d'Orléans en 1407 et gouverne, de fait, le royaume. Bernard d'Armagnac, beau-père de Louis d'Orléans mène la révolte et contrôle près de la moitié du royaume. A partir de 1411, Jean Sans Peur, qui contrôle Paris, fait appel à Henri IV d'Angleterre pour l'épauler. Le fils puîné d'Henri IV, Thomas duc de Clarence, effectue en 1412 la première chevauchée anglaise en France du XV[e] siècle, et traverse le pays, sans opposition, de Cherbourg à Bordeaux, dévastant tout sur son passage. A la mort d'Henri IV, les Armagnacs (on appelle ainsi les partisans de feu Louis d'Orléans) parviennent à reprendre le contrôle du roi et de Paris, mais avec le nouveau roi d'Angleterre, Henri V, c'est une partie bien plus difficile qui s'engage.

## Henri V met la France à genou (1413-1428)

Dès son avènement, Henri V abandonne la relative prudence de son père et frappe les esprits, comme le tonnerre, par ses revendications faramineuses : il exige la restitution des territoires cédés à Brétigny, la Normandie, la suzeraineté sur la Bretagne et la main de la fille de Charles VI, avec pour dot, le solde de la rançon impayée de Jean II le Bon ! La France, divisée entre Armagnacs et Bourguignons, n'a plus l'habitude d'un adversaire de cette trempe. La stratégie d'Henri V est la même que celle d'Edouard III. Dès 1415, il rassemble 1 400 nefs et débarque en Normandie, le 12 août, enlève Harfleur un mois plus tard et se lance dans une chevauchée vers Calais qui suit pratiquement l'itinéraire de celle de son illustre prédécesseur lorsque celui ci marchait vers Crécy.

Avec des moyens en hommes et en ressources très limités, l'expédition n'est pas loin de tourner court. C'est une armée à bout de souffle que les français parviennent à rejoindre à Azincourt le 24 octobre. Mais, encore une fois, les Anglais font preuve d'un grand savoir-faire tactique qui prive les Français des avantages de leur nombre. Henri V dispose son armée sur un terrain parfaitement choisi, alors que la seule précaution des Français est de mettre à l'abri le roi et le dauphin, loin du champ de bataille, avant de subir une nouvelle fois la force et la loi des Anglais, d'une manière encore bien pire qu'à Crécy. Après le désastre français d'Azincourt, Henri V, trop content de parvenir sain et sauf à Calais, regagne l'Angleterre. Shakespeare exaltera pour toujours l'exploit d'Henri V et de ses hommes, vainqueurs à 1 contre 3, dans une pièce du même nom, dans laquelle il fait dire au roi, avant la bataille : « *Ce jour est appelé la fête de Saint-Crépin : celui qui aura survécu à cette journée et sera rentré chez lui sain et sauf se redressera sur ses talons chaque fois qu'on parlera de ce jour, et se grandira au seul nom de Saint-Crépin [...] Et la Saint-Crépin ne reviendra jamais, d'aujourd'hui à la fin du monde sans qu'on se souvienne de nous, de notre petite bande, de notre heureuse petite bande de frères !* ».

Henri V revient cependant l'année suivante, et entame, c'est un fait nouveau, la conquête systématique de la Normandie, qu'il réalise en deux ans (1417-1419). Il prend ainsi Caen, Bayeux et Alençon. Mi-1418, il ne reste aux Français que Cherbourg et le mont Saint-Michel. Cherbourg tombe en août et malgré la défense héroïque de Rouen, longue de six mois, la capitale normande succombe aussi début 1419. Seul le mont Saint-Michel demeure contre vents et marées, libre et fidèle à la France, cela jusqu'à la fin de la guerre de Cent Ans. Henri V, fort de l'appui de la Bourgogne est bien prêt

## Le développement de l'artillerie à poudre

Au Moyen Age, les pièces d'artillerie « classiques » sont les trébuchets, grandes catapultes à balanciers, propulsant des pierres de 200 livres, également appelés de façon très imagée « martinets », « couillards », « bricoles » ou « mangonneaux ». Ils sont quasi exclusivement utilisés pendant des opérations de siège.

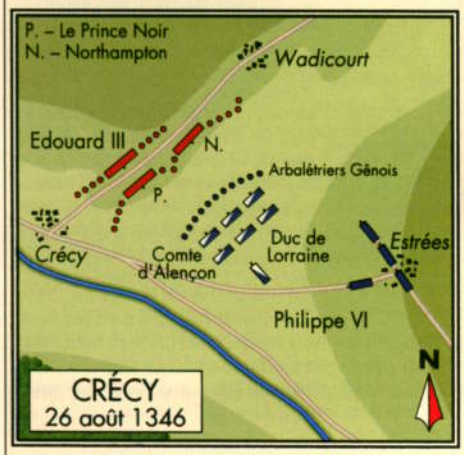
L'artillerie à poudre, dont la première « recette » connue en Occident date de 1267, ne fait son apparition que très progressivement : jusqu'en 1380, aucun signe ne laisse prévoir le déclin des trébuchets et les canons à poudre ne deviennent prépondérants qu'à partir du second quart du XV[e] siècle ! Au cours de la guerre de Cent Ans, un premier usage d'artillerie à poudre est mentionné dès Crécy et Calais (1346-47). Lors de la bataille de Crécy, les Anglais tirent quelques projectiles sur les arbalétriers français, et il font ensuite venir de Londres une dizaine de canons pour accélérer la prise de Calais. La taille des pièces d'artillerie reste modeste tout au long du XIV[e] siècle. Par exemple, Richard II d'Angleterre fait fabriquer des « grands canons » de 380 livres et d'autres allant d'une quarantaine à 150 livres. Les pièces de très gros calibres sont exceptionnelles et souvent fabriquées à l'unité : à titre d'exemple on peut citer un canon de 6 900 livres, utilisant des boulets de 320 livres, commandé par Jean sans Peur, le duc de Bourgogne.

Utilisée d'abord en complément de l'artillerie à trébuchet, l'artillerie à poudre prouve en premier lieu son efficacité dans les sièges, et cela dès le début du XV[e] siècle. Les Anglais tirent ainsi plus de 150 boulets sur Orléans en une seule journée (17 octobre 1428). L'objectif est d'ouvrir des brèches et également de protéger les pionniers dans leur travaux. La riposte des assiégés consiste le plus souvent à concentrer le tir de leurs canons pour essayer de détruire ceux des assiégeants. Dans les batailles rangées, hormis l'anecdote de Crécy, rien ou presque avant 1450. Et même après cette date, l'emploi de l'artillerie reste épisodique et est plutôt le fait des Français. On peut noter son impact initial dans la bataille de Formigny (1450) et son rôle déterminant à la bataille de Castillon (1453), où les Anglais ont la mauvaise idée d'attaquer les retranchements français, garnis de canons, qui vont littéralement les mettre en pièce par leur feu nourri ! Les canons, bombardes ou serpentines (pièces légères) jouent donc un rôle tardif dans la guerre de Cent Ans, tout comme d'ailleurs les couleuvrines à mains ou autres hacquebutes, utilisées par les hommes de traits en remplacement d'armes traditionnelles (arcs ou arbalètes). ❐

# LES GRANDES BATAILLES DE LA GUERRE

Il y eu, au cours des cent années du conflit, relativement peu de grandes batailles rangées, au regard du nombre de sièges ou de « chevauchées « dévastatrices.

**L'Ecluse, 1340** : La première grande bataille de la guerre est navale. Edouard III part avec 200 vaisseaux à la conquête de la Flandre. Il rencontre le 24 juin, à l'Ecluse, près de Bruges, la flotte de 166 vaisseaux français des amiraux Hugues Quieret et Nicolas Béhuchet, renforcée des galères génoises de Barbavera. Malgré les avertissements de ce dernier, la flotte française demeure en position défensive, les nefs liées les unes aux autres, dans l'estuaire de la Zwin. Les Anglais, profitant d'un vent favorable, se lancent à l'attaque. Leurs archers tirent efficacement, car les navires d'Edouard III ont de hauts bords et une proue élevée. Ensuite vient l'abordage qui conduit à la destruction de presque tous les vaisseaux français. Pour Edouard III, qui a dirigé la bataille de son vaisseaux le *Thomas*, le triomphe est total.




**Crécy, 1346** : lors de sa chevauchée de 1346, dans le nord-est de la France, Edouard III et ses 10 000 hommes sont poursuivis par Philippe VI et son armée de 12 000 hommes (8 000 chevaliers et 4 000 arbalétriers génois). Edouard III s'arrête à Crécy, sur une solide position défensive. Le 26 août en fin d'après midi, les positions anglaises sont reconnues. Philippe VI, dont l'armée est fatiguée par une journée de marche, préférerait attendre le lendemain pour livrer bataille. Mais l'avant-garde, emportée par son impétuosité poursuit son approche et entraîne progressivement toute l'armée à sa suite ! Les Génois ouvrent la bataille, mais sont taillés en pièce par les archers anglais et leurs grands arcs qui tirent six fois plus rapidement. La cavalerie française se lance alors dans des charges aussi héroïques qu'inefficaces. Les chevaliers sont arrêtés par des pluies de flèches ou par les chevaliers anglais, retranchés sur leurs positions. Le combat se poursuit ainsi jusqu'à la nuit. Philippe VI perd plus de 4 000 hommes, dont Jean de Luxembourg, qui charge malgré sa cécité ! Les Anglais ne déplorent que cent tués... La route de Calais est ouverte, grâce à ce second triomphe d'Edouard III. Les archers anglais ont sonné à Crécy le glas des armées composées en majorité de chevaliers montés.

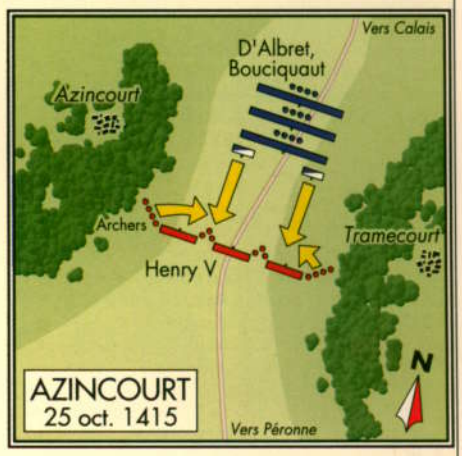
**Poitiers, 1356** : Edouard III relance les hostilités au cours de l'été 1356 en envoyant son fils aîné, le terrible Prince Noir, effectuer une chevauchée dévastatrice, à partir de ses bases d'Aquitaine, jusqu'au coeur de la France. Après avoir pillé la région d'Orléans, le Prince Noir et ses 7 000 hommes sont pris en chasse par l'armée du roi de France, Jean II le Bon, forte de 16 000 hommes. Définitivement rattrapé, le Prince Noir est contraint de s'arrêter et de préparer une position défensive solide à Maupertuis, près de Poitiers. Ce 17 septembre, les chevaliers français choisissent de combattre à pieds. Malgré les tirs des archers, ils pressent terriblement l'armée anglaise. Au moment où sa ligne est proche de l'effondrement, le Prince Noir lance son infanterie, armée de lances et de haches dans une soudaine et violente contre-attaque. Celle-ci, complétée par une manœuvre tournante d'un détachement d'archers et de troupes montées, met en déroute les valeureux, mais trop lourds et lents, chevaliers français. La suite est une boucherie ou périssent 2 000 des plus grands nobles de France. Deux mille autres, dont le roi lui-même, sont faits prisonniers. Fort de ce triomphe, le Prince Noir se retire victorieusement sur Bordeaux avec son captif de marque. Encore une fois, en bon Valois, les Français ont été follement braves et les Anglais, habilement conduits par un grand tacticien, en ont profité !

**Azincourt, 1415** : Pendant près de 50 années, les Français, sous l'impulsion de Charles V et de Du Guesclin, ont soigneusement évité les grandes batailles rangées pour reconquérir patiemment les territoires perdus. Lorsque qu'en 1415, Henri V se lance dans une nouvelle tentative d'invasion de la France, gouvernée alors par le demi-fou Charles VI, ces leçons sont oubliées. Henri V débarqué à Harfleur avec 1 000 chevaliers et 5 000 archers projette de chevaucher vers Calais. Bloqué par les défenses de la Somme, il doit faire un détour vers Amiens et se retrouve bloqué par les 20 000 hommes du connétable de France, Charles d'Albrêt. A Azincourt, le 25 octobre, il choisit une position défensive idéale dans un couloir entre deux forêts.

Les chevaux anglais sont envoyés vers l'arrière et l'armée d'Henri V, pourtant à court de vivre, se déploient en trois groupes, appuyés chacun par des archers. Les français, également à pieds se rangent en profondeur, en trois échelons, empêchés par les bois de tirer avantage de leur supériorité numérique ou de leur canons. Précédé d'une avant garde à cheval, le premier échelon français se lance aveuglément à l'attaque et est décimé par les archers et s'épuise sur les défenses anglaises. Le second groupe conduit par le duc d'Alençon subit le même sort. Des valets d'armes français pillent à ce moment précis le camp d'Henri V, sur les arrières de celui-ci, alors que la troisième ligne française est encore intacte. Henri V, se croyant encerclé, fait massacrer tous ses prisonniers et se retourne finalement vers la troisième ligne française qui s'échappe rapidement, ébranlée par la déroute de ses compagnons des deux premières. Les pertes françaises s'élèvent à 7 000 hommes, celles d'Henri V à environ 1 500. A 1 contre 3, les Anglais ont remporté une des plus grandes victoires de leur histoire.

**Orléans, 1428-29** : Orléans, la plus grande ville encore fidèle au dauphin légitime et futur Charles VII, est assiégée par le duc de Salisbury, depuis octobre 1428. Tué par un boulet, celui-ci est remplacé en novembre par Suffolk, qui fait progresser méthodiquement l'investissement de la place. C'est alors que l'incomparable Jeanne d'Arc, après nombre de difficultés, obtient finalement du Dauphin la conduite d'une armée pour délivrer la ville. Elle convainc le comte de Dunois, qui commande les troupes, d'attaquer la tête de pont anglaise du sud de la Loire. Le 7 mai 1429, l'attaque française déloge les Anglais de leurs positions, et également de l'île des Tourelles, leur causant 500 pertes (tués ou prisonniers). Le reste de l'armée anglaise, découragé, lève le siège le lendemain. Cette victoire étonnante marque le tournant de la Guerre de Cent ans et le début, grâce à l'impulsion morale de la Pucelle, de l'époque des victoires françaises.

**Patay, 1429** : après le repli d'Orléans, Talbot réorganise les forces anglaises sur la vallée de la Seine. Jeanne d'Arc pousse son armée à poursuivre l'offensive. A Patay le 18 juin (déjà...), sous le commandement de Estienne Vignolles La Hire, les Français attaquent de flanc la colonne anglaise. Les archers de Talbot n'ont pas le temps d'agir et les chevaliers de renforts, conduits par Sir John Fastolf, sont eux-mêmes mis en déroute par les hommes d'armes de La Hire. Talbot est fait prisonnier et plus d'un tiers de ses 5 000 hommes est mis hors de combat et les autres dispersés. Ce succès, et l'effondrement anglais au nord de la Loire qui s'en suit, permet à Jeanne d'Arc d'ouvrir au dauphin Charles la route du sacre de Reims (17 juillet).




**Formigny, 1450** : un moment stoppé, l'élan français est relancé par la paix séparée obtenue auprès des Bourguignons. La ville de Rouen, tombée en 1449, Charles VII se lance à la reconquête de la Normandie. Les anglais envoient des renforts sous Thomas Kyriel et Matthew Gough, qui rallient également à leur armée les restes des garnisons des places fortes perdues de Normandie. Le 15 avril 1450, à Formigny, au nord-ouest de Caen, les 5 000 Anglais sont attaqués par le comte de Clermont. L'artillerie française, placée sur les deux flancs, ébranle la position défensive des Anglais et balaye les archers adverses, clés des batailles de Crécy ou Azincourt. La charge est ensuite lancée et les hommes d'armes français écrasent la ligne anglaise, sans faire de quartiers. 4 000 Anglais périssent à Formigny. Caen tombe en juin et Cherbourg en août. La Normandie est de nouveau française.

**Castillon, 1453** : fin 1451, Charles VII a pratiquement chassé les Anglais de France. La révolte de l'Aquitaine contre le retour du pouvoir royal français permet à Henri VI d'Angleterre d'envoyer, en 1452, une nouvelle armée sous Talbot à Bordeaux. Celui-ci remonte la Dordogne jusqu'à Castillon, assiégée par les troupes de Charles VII. Talbot lance le 17 juillet 1453 une attaque frontale sur les lignes de siège françaises. Ses 6 000 hommes sont littéralement mis en pièces – lui-même est tué – par le tir de l'artillerie adverse et leur déroute complétée par une contre-attaque française. A Castillon, comme à Formigny, l'artillerie française a joué le rôle jadis tenu par les archers anglais et a permis de renverser les rôles, et les résultats, dans ce qui devait être la dernière bataille de la guerre de Cent Ans. Bordeaux ouvre finalement ses portes à Charles VII le 19 octobre. Il ne reste aux Anglais que Calais et le souvenir de leurs pourtant éblouissantes victoires de Crécy, Poitiers et Azincourt. ❐

## DEUX FIGURES D'EXCEPTION

Parmi les grands capitaines et les fougueux héros qui émaillent l'histoire de la guerre de Cent ans, deux sortent vraiment du lot. Côté anglais, le fils du Roi Edouard III, connu sous le nom de **Prince Noir**, a fortement marqué les esprits par ses grandes chevauchées. Né en 1330, il s'appelle en fait Edouard et est Prince de Galles. Agé seulement de 15 ans, il participe activement à la victoire anglaise de Crécy où il commande, sur l'aile droite, une des trois « batailles » de l'armée de son père. Nommé lieutenant du roi d'Angleterre en Gascogne, il se montre particulièrement entreprenant. En 1355, c'est lui qui relance les hostilités par une terrible chevauchée dans le Languedoc, au cours de laquelle il ravage tout sur son passage.

En 1356, parti de Bergerac, il chevauche à travers Marche et Berry. Il écrase l'armée du roi de France Jean le Bon à Maupertuis (à deux lieues de Poitiers, ville qui a donné son nom à la Bataille). Malgré l'héroïsme de Philippe le Hardi, qui protégea son père et roi de France aux cris restés célèbres de « *Père, gardez-vous à droite, père gardez-vous à gauche* », Jean le Bon est fait prisonnier par le Prince Noir qui accomplit là son plus grand exploit. Il est accueilli en Angleterre, avec son prisonnier royal, comme un héros. Après le traité de Brétigny, il devient Prince d'Aquitaine et de Gascogne en 1361. Il entreprend à partir de 1367 une expédition en Espagne pour soutenir la cause de Pierre le Cruel, roi destitué de Castille, contre Henri de Trastamare.

***Jean le Bon se rend au Prince Noir à la bataille de Poitiers en 1356.*** *Chronique de Saint Alban,* Lambeth Palace Museum, Londres. Giraudon.

Il retrouve là-bas la seconde de nos deux figures emblématiques : **Bertrand Du Guesclin**. Ce Breton, né près de Dinan en 1320, est attaché à la cause et combat aux côté du futur roi de France Charles V, dès 1350. Il guerroie efficacement en Normandie et entre Seine et Loire contre les routiers de Charles le Mauvais, roi de Navarre et allié des anglais. Il assoit définitivement sa réputation de grand soldat par sa victoire éclatante à Cocherel, contre Jean de Grailly (un redoutable capitaine Gascon) qui infestait la vallée de la Seine. Cette victoire qui survient deux jour avant le sacre à Reims de Charles V est acquise en grande partie grâce à la ruse et à la manœuvre (fausse retraite puis attaque de flanc). A la fin de la même année, Du Guesclin est fait prisonnier à Auray lors d'une expédition pour « nettoyer » la Bretagne. Charles V paye immédiatement une forte rançon pour le faire libérer... Les deux hommes adoptent ensuite une attitude habile pour détourner de France les ravages causés par les bandes souvent incontrôlées de mercenaires (les « routiers »). Du Guesclin les conduit en personne en Espagne pour soutenir la cause de Henri de Trastamare, contre Pierre le Cruel et le Prince Noir. De nouveau fait prisonnier à la bataille de Najara (1367). Il est libéré contre une très forte rançon, qu'il a fixé lui même devant le Prince Noir à 100 000 écus d'or.. En 1369 il assure la victoire définitive d'Henri de Trastamare, qui devient Henri II de Castille, à la bataille de Montiel.

De son côté, le Prince Noir contracte lui en Espagne les germes d'une maladie qui finira par venir à bout de sa redoutable constitution. De retour en Aquitaine, il guerroie de nouveau contre la France et prend Limoges en 1370, massacrant tous les défenseurs. Il retourne un an plus tard en Angleterre et meurt de sa maladie en 1376, peu avant son père. Du Guesclin, nommé connétable de France en 1370, finit mieux sa carrière en écrasant les troupes du routier anglais Robert Knowles à Pontvallain (1370) puis en assurant la reconquête du Poitou et la prise de la Rochelle en 1372. Son action ne laisse à l'Angleterre que son ancien fief de Guyenne lorsque disparaît Edouard III. Il meurt en 1380, deux mois avant son maître Charles V dont il a été le bras armé, au service d'une politique des plus avisées.

Le Prince Noir, par la terreur qu'il a inspiré et Du Guesclin, par l'ampleur de ses exploits entrent rapidement dans la légende. Comparé à Roland, il est même inhumé dans la sépulture royale de Saint-Denis ! Quant au Prince Noir, de par sa mort précoce et la longévité de son père, il ne sera jamais roi ! ❐

d'imposer définitivement sa loi. Les Parisiens, las des excès du parti Armagnac, chassent ceux-ci et le Dauphin Charles de leur ville en juillet 1418. L'assassinat de Jean Sans Peur par les Armagnacs, en septembre 1419 à Montereau, lors d'une entrevue de « réconciliation » avec le dauphin, scelle ensuite la division définitive des forces françaises. Henri V, après l'avènement de Philippe le Bon au duché de Bourgogne, parvient à Paris avec son aval et impose au faible Charles VI les clauses du traité de Troyes (21 mai 1420). Il est la conclusion de l'alliance des Anglais avec les Bourguignons, sous l'œil bienveillant de la reine de France, Isabau de Bavière. Le traité de Troyes, signé de la main de Charles VI, déshérite le fils de ce dernier, le dauphin Charles, au profit de la descendance à naître d'Henri V qui obtient la main de Catherine de France (fille de Charles VI). Henri V devient régent, dans l'attente de la mort de Charles VI, qui devrait faire de lui le roi de France, tout en demeurant roi d'Angleterre, la séparation des deux royaumes restant prévue au programme.

Henri V, installé au Louvre se lance dans la conquête de l'Ile de France et du Gâtinais. Il prend Chartres, Compiègne et Senlis entre 1421 et 1422. Conséquence désastreuse de la « guerre civile » entre Bourguignons et Armagnacs, le traité de Troyes est cependant rendu difficile d'application par la mort précoce et quasi simultanée en 1422 d'Henri V (31 août à Vincennes) et de Charles VI (21 octobre). Le jeune fils d'Henri V et de Catherine, Henri VI, n'a que quelques mois et la régence est confiée à Bedford qui épouse la fille de Jean sans Peur, pour s'attacher encore plus les Bourguignons. Bedford consolide toutes les zones sous contrôle anglais (nord de la France et Aquitaine). De son côté, le dauphin Charles est confiné dans son « royaume de Bourges » et le dernier tiers de la France est contrôlé par Philippe le Bon, duc de Bourgogne. Dans cette France divisée en trois, la position du dauphin semble précaire et désespérée. Les succès anglais, même limité comme à Verneuil en 1424, l'affaiblissent de jour en jour. Même si un capitaine de routier, La Hire parvient à faire échouer le siège de Montargis, les Anglais progressent vers Orléans où ils mettent le siège le 12 octobre 1428. Aucun espoir n'est en vue jusqu'à l'impulsion que Jeanne d'Arc va donner à la cause du roi légitime !

## L'INCOMPARABLE ACTION DE JEANNE D'ARC (1429-1437)

Née en 1412 à Domrémy en Lorraine, dans une petite enclave alors française, Jeanne entend en 1428 les voix de Sainte Marguerite et Sainte Catherine qui lui donnent pour mission de faire sacrer à Reims le dauphin et de libérer la France des Anglais. Aussi difficile que soit cette tâche pour une jeune fille de 16 ans qui ne sait ni lire ni écrire, Jeanne la réalise pourtant. Venant à bout de toutes les incrédulités, Jeanne parvient à rencontrer le dauphin Charles à Chinon début 1429. Charles la fait interroger par des théologiens à qui elle prédit la libération d'Orléans, le sacre de Charles à Reims, le recouvrement de Paris et la libération du duc d'Orléans captif en Angleterre. Le dauphin, impressionné par la jeune fille l'autorise à participer aux opérations militaires.

En moins de trois mois, sous son influence morale plus que militaire – même si Jeanne donne son avis sur la tactique à adopter à Orléans et participe aux opérations en se portant sur les points exposés pour soutenir la confiance des troupes – ses deux premières prédictions se réalisent et provoquent un sursaut déterminant. Orléans est libéré le 24 mai – en sept jours – et le Charles VII sacré à Reims le 17 juillet 1429, après sept ans de piétinement ! Dans l'intervalle, l'armée revitalisée par la foi inébranlable de Jeanne en la victoire, elle prend Jargaux, Beaugency et bat les Anglais à Patay. Ensuite elle prend Auxerre, Troyes et Châlons. L'étendard de Jeanne d'Arc, frappé des mots « *Jesus Maria* » devient célèbre à jamais. Partout où Jeanne est apparue, les tâches jugées impossibles depuis des mois sont donc accomplies en un temps record : la « campagne du sacre », d'Orléans à Reims, n'a duré que 80 jours ! En allant à l'encontre de toute règle stratégique, en fonçant droit sur Reims, en plein

territoire occupé par l'ennemi, Jeanne d'Arc a cependant changé définitivement le cours de la guerre.

La suite est malheureusement moins rose. Charles VII, une fois sacré, est moins prompt à soutenir l'action de Jeanne qui échoue devant Paris où elle est d'ailleurs blessée. Elle est capturée devant Compiègne en mai 1430 par les Bourguignons qui la livrent aux Anglais contre rançon. Jugée comme hérétique par un tribunal d'inquisition, elle est brûlée vive à Rouen le 29 mai 1431. Charles VII ne tente rien pour la sauver et malgré la réalisation, dès 1437, de sa troisième prophétie (prise de Paris), elle n'est réhabilitée qu'en 1456. Son action essentielle est d'avoir réellement galvanisé les troupes et redonné espoir aux populations dans le sauvetage de la France. Si obstinée dans la réalisation de sa mission, elle a très vite créé un courant en sa faveur, dont la portée mystique a été affaiblie par ses premiers échecs et sa capture. Il est cependant incontestable que sous son impulsion, le roi Charles VII a retrouvé le chemin du succès et de la libération du territoire que Jeanne avait pressenti comme « national ». Malgré la mort de Jeanne et le sacre d'Henri VI à Paris (17 décembre 1431), les Anglais du régent Bedford ne parviennent pas à reprendre le moindre terrain au nord de la Loire. L'esprit de résistance insufflé par la Pucelle se propage. On peut citer par exemple la prise du Château de Rouen par Ricarville et sa centaine de compagnons, le 3 février 1432. Quand Bedford meurt en 1435, la défection de la Bourgogne se profile et Philippe le Bon signe avec la France la paix séparée d'Arras en 1436. Richemont fait son entrée à Paris pour le compte de Charles VII en cette même année. Le Roi y viendra l'année suivante.

## CHARLES VII, LE ROI VICTORIEUX (1437-1453)

Grâce à la neutralité de la Bourgogne, Charles VII envisage désormais la victoire complète sur les Anglais. Après une nouvelle période trouble qui voit la révolte de grands seigneurs (Praguerie), avec l'appui du dauphin Louis (futur Louis XI). Profitant de la trêve générale décrétée à Tours (1444), Charles VII fait oeuvre de réforme. Comme son grand-père Charles V, il réorganise les forces françaises, les professionnalise, les entraîne et les équipe au mieux (voir encadré). En 1448, il est prêt à reprendre l'offensive et à clore cette Guerre qui dure depuis un siècle déjà.

Il porte d'abord son attention sur la Normandie, qu'il reconquière en une année seulement, (1449-1450), profitant, il est vrai, de la lassitude des habitants envers la domination anglaise. Sommerset, le gouverneur anglais doit fuir suite à la révolte de la population et Charles VII peut enfin entrer à Rouen le 10 décembre 1449. Le succès définitif de la campagne est assuré lors de la bataille victorieuse de Formigny, au cours de laquelle renforts anglais et restes des troupes basées en France sont balayés. Il faut ensuite trois années complètes, de 1450 à 1453 pour parvenir au « recouvrement » de la Guyenne. Après des succès rapides, les Français se heurtent cette fois à l'hostilité des populations, habituées depuis longtemps à l'autonomie que leurs conférait la domination anglaise. Ceux-ci reprennent l'offensive en 1453 avec une armée confiée au vétéran Talbot. En tentant de faire lever le siège de Castillon, entre-

**Orléans libéré le 24 mai , Charles VII sacré à Reims le 17 juillet 1429, l'action de Jeanne d'Arc provoque un sursaut déterminant.** *Jeanne au sacre du roi à Reims*, Ingres, photo RMN - Lewandowski, Louvre.

pris par les Français, l'armée de Talbot connaît une défaite terrible, totale et succombe au feu de l'artillerie de Charles VII.

Cette bataille marque la fin de la guerre de Cent Ans, car elle est suivie par la chute de Bordeaux et la reconquête de tous les territoires jadis contrôlés par les Anglais, en dehors de Calais. Les Anglais sont donc finalement « *boutés hors de France* ». Aucun traité ne vient immédiatement marquer de son sceau la fin des hostilités, mais la Guerre des Deux Roses en Angleterre (conflit dynastique) écarte pour un moment l'Angleterre du continent. En 1475, Louis XI signe le traité de Picquigny avec Edouard IV, par lequel toutes les dispositions du Traité de Troyes et notamment la double monarchie sont définitivement annulées. Cette fois s'en est fini pour de bon, même si la rivalité franco-anglaise subsiste et trouve bientôt un nouveau champ d'expression dans l'expansion coloniale qui s'annonce bientôt.

La France et l'Angleterre sortent de ce conflit saignées à blanc, plus encore par les épidémies que par les malheurs de la guerre. Au terme de ces luttes sans merci, la France a développé une nouvelle armée, avec ceux que l'on peut désormais appeler des soldats, de véritables professionnels de la chose militaire. D'un point de vue administratif, les deux Etats se sont également renforcés et centralisés. On s'étonne encore du sursaut qui a permis à la royauté française de s'en sortir, malgré les désastres répétés de Crécy, Poitiers ou Azincourt. Cette vigueur militaire de la France, désespérément gâchée dans les charges héroïques mais folles des chevaliers issus de la fine fleur de la noblesse du pays, a été mise en valeur par de grands réformateurs que sont Charles V et Charles VII. Tous deux, s'appuyant sur de nouvelles élites, moins immobilistes que celles – traditionnelles – de la grande noblesse décimées au combat, qu'elles sont venues remplacer. L'art de la guerre a lui aussi profondément évolué, sous l'influence conjuguée d'éléments techniques (long bow anglais d'abord, artillerie à poudre ensuite) et sociaux (effacement progressif du chevalier féodal au profit du soldat professionnel). Paradoxalement, la fin de l'état de guerre permanent aboutit à la constitution d'armée, qui elle deviennent permanentes...

De grand généraux ont marqué le conflit de leur empreinte. Les rois anglais Edouard III et Henri V ont été tous deux d'excellents tacticiens, comme l'a été également le Prince

**Le 17 juillet 1453, à la bataille de Castillon, Talbot et ses 6 000 hommes sont littéralement mis en pièces par le tir de l'artillerie française. Cette victoire met définitivement fin à la guerre de Cent Ans.** *Bataille de Castillon*, Larivière, photo RMN, Versailles et Trianon.

Noir. Côté français, c'est Du Guesclin qui « invente » le nouveau modèle du grand capitaine alors que Jeanne d'Arc vient prouver de son côté l'aspect déterminant du moral dans l'issue du conflit. Guerre de « famille », qui a évoluée en guerre « nationale », la guerre de Cent Ans n'a pas pour autant été une guerre totale au sens moderne du terme. Emaillée de nombreuses trêves, caractérisée par de nombreuses entreprises de pillage systématique (chevauchées) ou par des sièges, plus que par des batailles rangées ou par l'occupation de territoire, elle a conservé un caractère éminemment médiéval, tout en contribuant et en accélérant les mutations diverses qui marquent la fin du Moyen Age. D'un point de vue stratégique, sa conclusion réoriente les sphères d'expansion de la France comme de l'Angleterre : la première va désormais rêver à l'Italie, alors que la seconde, après avoir réglé ses problèmes internes, va songer au grand large... ❐

## L'ÉVOLUTION DES ARMÉES...

Quand un conflit s'étend sur une centaines d'années, il est normal de constater un grand nombre d'évolutions dans la constitution et l'organisation des armées en présence.

Au début du conflit, au moment de Crécy, l'armée de Philippe VI est le pur produit de la levée traditionnelle de l'ost féodal. La noblesse française est ainsi appelée aux armes pour la durée d'une campagne. Les chevaliers constituent le gros des effectifs français, jusqu'à l'époque de Charles VII. Côté anglais, la prépondérance du chevalier, tout en étant bien moins nette, perdure jusqu'au premier Lancastre. Les chevaliers, cavaliers lourds par excellence combattent autour de bannières, commandées par des chevaliers bannerets, elles mêmes regroupées en plus grosses unités appelées « batailles ». Cette articulation reflète les liens de lignage entre les combattants plus que la volonté d'organiser l'armée de façon homogène. Pour les Anglais les choses sont quelques peu différentes. En effet, depuis Edouard I$^{er}$, les rois d'Angleterre ont eu à constituer de véritables corps expéditionnaires combattant longtemps et loin de leur bases, en Ecosse ou au Pays-de-Galles. Le service féodal étant trop bref pour ces guerres, les rois anglais en viennent à demander simplement à leurs vassaux de fournir, proportionnellement à leur richesse, des contingents d'hommes d'armes. Parallèlement ils recourent, de plus en plus fréquemment, à la location des services de volontaires et, par soucis d'économie, embauchent plutôt des hommes à pieds, des archers armés du fameux longbow, dont la portée et l'efficacité s'avère redoutable.

De ce fait, l'armée anglaise, semi-professionnelle est à la fois plus expérimentée et plus homogène, lorsque Edouard III débarque en France. Et ce ne sont pas les contingents d'hommes de traits (arbalétriers génois) qui accompagnent l'armée de Philippe VI ou de Jean le Bon qui peuvent rétablir l'équilibre. A cette période, les Français privilégient la valeur individuelle, la bravoure et l'honneur (Jean II le Bon, pourtant fait prisonnier, se dit satisfait de son comportement chevaleresque à la bataille de Poitiers), alors qu'Edouard III a pour priorité l'efficacité que lui confère son puissant corps d'archers (depuis 1337, Edouard III encourage d'ailleurs l'entraînement dominical au tir, dans les villages...).

La guerre durant, de nouveaux types de combattants font leur apparition. Les routiers, hommes d'armes engagés au service d'un prince et faisant partie d'une unité appelés « route ». Ces guerriers sont en fait des professionnels qui voient poindre, avec la paix, la perspective du chômage... A près la paix de Brétigny, les « grandes compagnies » de routiers continuent d'infester les campagnes françaises et de semer pillage et destruction. Leurs grand chefs, de souches plus ou moins nobles, sont tous redoutés, comme le bâtard de Mauléon (au service de l'Angleterre ou de Charles le Mauvais), John Chandos ou encore le plus célèbre d'entre eux, Robert Knowles (ces deux derniers au service d'Edouard III). Au XV$^{e}$ siècle on entendra parler de Rodrigue de Villandrando, Perrinnet Grassart ou du bâtard de Bourbon, à la tête de ceux que l'on nomme désormais les Ecorcheurs.

Face à tant de gâchis, une ère de réforme est nécessaire... Charles V, le premier en France, comprend l'importance de disposer, en point d'appui des place fortes soigneusement renforcées, d'une armée plus mobile pour s'opposer aux anglais, qui de leur côté ne sont pas assez nombreux pour occuper le terrain et conduire leurs chevauchées dévastatrices. Sa démarche repose sur des décisions complémentaires : la masse des compagnies de routiers « au chômage » est conduite par Du Guesclin faire la guerre en Espagne, pour préserver les campagnes françaises, d'autres routiers sont par contre « retenus » au service du Roi et forment des compagnies, commandées par un capitaine, embryon d'une armée permanente (environ 6000 hommes). Un capitaine général est également chargé d'un corps d'arbalétriers permanent et entraîné à l'anglaise.

Ces tendances s'amplifient naturellement au XV$^{e}$ siècle. Charles VII parvient, grâce au financement de Jacques Cœur, à maintenir sous les armes en 1445 une quinzaine de compagnies d'hommes à cheval, de chacune 100 lances . Appelées « compagnies de grandes ordonnances » et payées tout au long de l'année, elle dépassent le concept des « retenues » pour constituer une véritable armée professionnelle, renforcée en 1448 par des « compagnies de petites ordonnances » (hommes à pieds) et des « francs archers » qui restent de leurs côtés des unités temporaires. Paradoxalement, à la même époque, le roi d'Angleterre a de plus en plus de mal à payer ses troupes et voit ses corps expéditionnaires s'effilocher rapidement...

## LA MARINE

Les enjeux maritimes de la guerre de Cent Ans sont loin d'être négligeables. Le développement des marines françaises et anglaises de par son coût extrêmement élevé, est étroitement lié avec l'essor des deux Etats nationaux. En France, la flotte est issue d'un programme ambitieux, lancé sous Philippe le Bel. En plus de vaisseaux marchands réquisitionnés et équipés pour la guerre (adjonction de hunes et de châteaux) et d'autres équipés par des villes (principalement normandes), le Roi de France met en place ses propres arsenaux de construction, de réparation et d'approvisionnement : La Rochelle et surtout Clos des Galées à Rouen.

Les vaisseaux sont de plusieurs types dont les galées (en forme de galères, mais naviguant uniquement à la voile), les barges (modèle le plus répandu), les bargots et plus tard les baleiniers. La marine royale est également renforcée par des contingents de galères, de type méditerranéen, fournis par Monaco ou Gênes. La taille des nefs varie de 80 à 200 tonneaux, la majorité se situant entre 100 et 150. Les équipages sont formés de 75 à 200 hommes. Les missions de la marine du Roi de France sont aux nombres de quatre : protection des côtes, interception de la flotte ennemie entre l'Angleterre et ses possessions continentales, diversions en Ecosse et éventuelles contre-attaques en Angleterre même.

Au début de la guerre de Cent Ans, la marine française combat encore en rangs serrés, les vaisseaux liés les uns aux autres et servant de champs de bataille à de véritables « affrontements terrestres sur mer ». Cette tactique qui vaut à Philippe le Bel la victoire de Zierickzee en 1302 s'avère catastrophique contre l'entreprenant Edouard III à l'Ecluse. Après ce désastre, les rois de France ont laissé le soin au corsaires de peser sur l'ennemi. Le sursaut français ne vient qu'en 1372, sous Charles V (victoire de la Rochelle, grâce aux alliés Castillans et Génois). Il s'accompagne de la rénovation et la réactivation du Clos des Galées et de l'organisation de l'Amirauté de France, confiée à Jean de Vienne (un comtois). De même les structures de guet, sur les côtes, sont dynamisées et rendues plus efficaces pour prévenir les attaques ennemies.

De son côté, la marine anglaise a, en théorie, des missions plus offensives destinées à soutenir les chevauchées royales entreprises en France et à transporter, par exemple, les 10 000 hommes et chevaux de l'expédition de Crécy ! Après avoir gagné la maîtrise de la Manche, grâce à la victoire de l'Ecluse, on peut dire qu'au yeux des Anglais, la mer donne pour frontière à leur pays le rivage de leurs ennemis (dixit l'amiral américain Mahan)... Beaucoup de vaisseaux sont fournis par les cinq ports anglais, les autres par l'arsenal de Portsmouth ou loués à l'étranger. Les alliés anglais sont traditionnellement sur mer l'Aragon et le Portugal. Dominatrice sous Edouard III, la flotte royale anglaise est, comme la flotte française, en grande partie vendue pendant la période 1380-1415 et se concentre alors sur des missions déjà très difficiles : sécurité des liaisons avec Bordeaux, Bayonne ou Calais, protection des côtes anglaises et interdiction d'accès à l'Ecosse. Répartie en deux secteurs (nord et sud de la Tamise), la flotte s'appuie sur un gué d'autant plus actif que les menaces d'invasions françaises se font pressantes sous Charles VI. La prise d'Harfleur par Henri V relance un temps la vigueur de la flotte anglaise et permet la réalisation logistique de l'expédition qui conduit à Azincourt. La prépondérance anglaise est ensuite à nouveau contestée par les efforts de Charles VII (interception des renforts en Gironde en 1451 ou raid sur Southampton en 1457), mais aussi par ceux d'autres Etats comme la Bourgogne, maîtresse de Bruges. ❐

**Edouard III écrase le 24 juin 1340 à l'Ecluse, près de Bruges, la flotte française des amiraux Hugues Quieret et Nicolas Béhuchet.**
*Jean Froissart : « Chroniques »*. Bibliothèque nationale, Giraudon.

## ...ET DES COMBATTANTS

Cavalerie et infanterie sont étroitement mêlées au cours de la guerre de Cent Ans. En effet, les chevaliers, notamment anglais, livrent souvent bataille à pieds (Crécy, Azincourt) même si les grandes charges ne sont pas oubliées (côté français à Crécy par exemple). A l'inverse, les auxiliaires, combattant toujours à pieds disposent fréquemment d'un cheval pour leur déplacements...

Le modèle du combattant est, tout au long du conflit, représenté par le chevalier. Ce dernier est équipé d'une lourde armure, d'un heaume, d'un bouclier, d'une lance et d'une épée. Jusqu'à la seconde moitié du XV[e] siècle, la majorité des armures est encore faite d'une cotte de maille, complétée de plaques de métal, pour protéger les membres. Ce n'est qu'au XV[e] siècle que s'impose le « harnois blanc », c'est-à-dire l'armure complète caparaçonnant le chevalier de métal. Il existe, en tous temps, de grandes différences entre les chevaliers, du fait de leur rang, de leur fortune ou de leur région d'origine. Les plus riches et les plus puissants disposent bien évidemment d'armements plus robustes, de meilleurs chevaux et de plus nombreux auxiliaires. Mais tous ont le soucis esthétique de leur parure : étoffes colorées, voire broderies fines, recouvrent cavaliers et montures. Les chevaliers combattent généralement au sein d'une « lance », regroupant deux, ou plus souvent trois hommes (au XV[e] siècle), tous montés : l'homme d'arme à proprement parlé (chevalier), un coutilier (combattant auxiliaire) et un page (non combattant). A côté des chevaliers, on trouve également des cavaliers légers, ou gens de cheval. Dans l'armée de Jean II le Bon, et de celles de France et de Bourgogne au XV[e] siècle, on voit ainsi apparaître des brigandiniers ou vougiers à cheval et des « demi-lances » à l'armement plus léger.

Même s'ils combattaient à pieds, les fameux archers d'Edouard III et de ses successeurs disposent également tous d'un cheval, en théorie, pour leurs déplacements. Prenant modèle sur l'exemple anglais, Charles V et VI alignent, dans leurs armées, des arbalétriers à cheval, d'origine anglaise ou espagnole. Les proportions, dans l'armée des Valois sont d'un homme de traits pour deux hommes d'armes, puis après le désastre d'Azincourt, elles s'inversent et passent à deux hommes de trait pour un homme d'arme. Au passage, l'arc remplace systématiquement l'arbalète, avec l'arrivée dans les troupes du Roi de France, de nombreux Ecossais. De ce fait, la « lance » finit par compter six hommes, à partir de 1445, et normalement six chevaux : le chevalier, son coutilier et son page, deux hommes de traits se partageant un page. D'un point de vue armement, les hommes de traits portent pour le moins une cuirasse ou pansière, un casque de fer, des gants de fer, un arc (ou arbalète), une épée et un couteau. A la fin de la guerre de Cent ans, l'équipement défensif des archers tend d'ailleurs à se rapprocher de plus en plus de celui des hommes d'armes.

Pendant toute la période qui nous intéresse, l'infanterie à proprement dit perd notablement de son importance. Les corps expéditionnaires anglais ont pour caractéristique de faire l'impasse presque totale sur les gens de pieds « classiques » (armés de lances ou d'épieux, protégés d'un casque, d'une cuirasse et d'un bouclier) pour les remplacer par des archers. Les milices communales, grandes fournisseuses de gens de pieds, sont le plus souvent négligées, car jugées inutiles jusqu'au milieu du XV[e] siècle. A cette période, Charles VII, en organisant des milices de « francs archers » (en fait mélange d'archers, d'arbalétriers, de vougiers puis de couleuvriniers à mains), fera la preuve de leur efficacité retrouvée. ❐

## BIBLIOGRAPHIE INDICATIVE


● **Généralités**

– ***Le Moyen Age***, de Georges Duby, Hachette 1991

– **La Guerre de Cent Ans**, de Jean Favier, Fayard 1981

– La Guerre de Cent Ans vue par ceux qui l'ont vécue, de Michel Mollat du Jourdin, Seuil 1992

● **Art de la guerre**

– ***La Guerre au Moyen Age***, de Philippe Contamine, PUF 1994 (indispensable)

– **Histoire militaire de la France**, Tome I, collectif sous la direction d'André Corvisier et Philippe Contamine, PUF 1992

– **Yours to reason why : decision in battle**, de W. Seymour, Dacapo Press 1982 (pour une analyse très précise de Crécy et Azincourt)

– ***Medieval Warfare, History of the art of war*** Volume III, de Hans Delbrück, Bison Book 1990

– ***An encyclopedia of Battles***, de David Eggenberger, Dover Publications 1985

# KHARKOV 1943

## Une ville trop loin

**AU DÉBUT de 1943, l'Armée rouge semble tout emporter. Elle a encerclé et anéanti la 6e armée allemande à Stalingrad, brisant le mythe de la supériorité nazie. Staline lance alors ses forces dans une offensive générale sur le front sud avec des objectifs très ambitieux et, d'abord, la grande ville de Kharkov.**

Frédéric GUELTON

Cette victoire, l'Armée rouge l'a chèrement payée avec des pertes qui avoisinent 500 000 hommes. Elles sont à la hauteur de l'enjeu symbolique et stratégique de la bataille. L'initiative a changé de camp. Conscient du caractère nouveau et exceptionnel de la situation, Staline pense pouvoir lancer une contre-offensive générale contre des forces allemandes qu'il estime en pleine déroute.

Les grandes unités qu'il s'apprête à lancer vers l'ouest, sont pourtant épuisées par plus de trois mois de combats ininterrompus. En Ukraine par exemple, les unités blindées des fronts Sud-ouest (Vatoutine) et Voronej (Golikov) ont perdu une partie importante de leur matériel, détruit ou en panne, les lignes de ravitaillement étirées à l'extrême ont un débit insuffisant. Ces deux fronts auraient besoin de presque deux mois de repos pour recompléter leur effectif et leurs matériels puis constituer un potentiel offensif suffisant. Staline n'en a cure. Grisé par le succès de Stalingrad, son optimisme s'affranchit à l'excès des capacités réelles de l'Armée rouge. Il veut obtenir trop avec trop peu.

Même la Stavka, d'ordinaire si prudente, se laisse griser par le succès et n'ose s'opposer à la volonté de Staline. Elle envisage, profitant de l'ascendant psychologique nouveau obtenu sur les Allemands, de faire passer tous les fronts à l'offensive afin d'obtenir les gains territoriaux les plus importants possibles avant le dégel. Ses intentions principales, du nord au sud de l'Union soviétique sont les suivantes :

- briser le siège de Léningrad ;
- réduire les saillants de Demiansk et de Rjhev ;
- surtout, dans le secteur sud, attaquer vers Kharkov, le Dniepr et la mer Noire, pour prendre au piège les troupes des Groupes d'armées B et Don. Quatre fronts sont engagés. Les fronts de Voronej (Golikov) et du Sud-ouest (Vatoutine), totalisant 54 divisions d'infanterie et dix corps blindés, sont chargés de l'effort principal. Le premier doit avancer vers Koursk et le Donbas. Le second attaque vers le sud-ouest et la mer d'Azov afin de couper la retraite aux troupes allemandes venant du Caucase par Rostov. Ces dernières sont elles-mêmes pressées par le front du Sud (Malinovski) progressant depuis Rostov.

Face au dispositif soviétique, les Allemands opposent, de la région de Minsk à la mer d'Azov quatre groupes d'armées. Le GA Centre (Kluge) en Biélorussie ; le GA B (Weichs) fait face aux fronts Voronej (Golikov) et Sud-Ouest (Vatoutine), de part et d'autre de Kharkov ; le GA Don (GA Sud à partir du 13 février) de Manstein couvre le nord de la mer d'Azov alors que le GA A (Kleist) couvre les rives orientales de la mer d'Azov jusqu'à la mer Noire.

A Berlin, l'OKH redoute que le GA A, largement engagé en Transcaucasie ne soit pris à revers par une attaque soviétique qui déboucherait en direction du sud et du sud-est. Aussi ordonne-t-il aux GA B et Don de tenir sans esprit de recul sur un axe Voronej-Rostov par le Donets et le Don.

### L'OFFENSIVE SOVIÉTIQUE

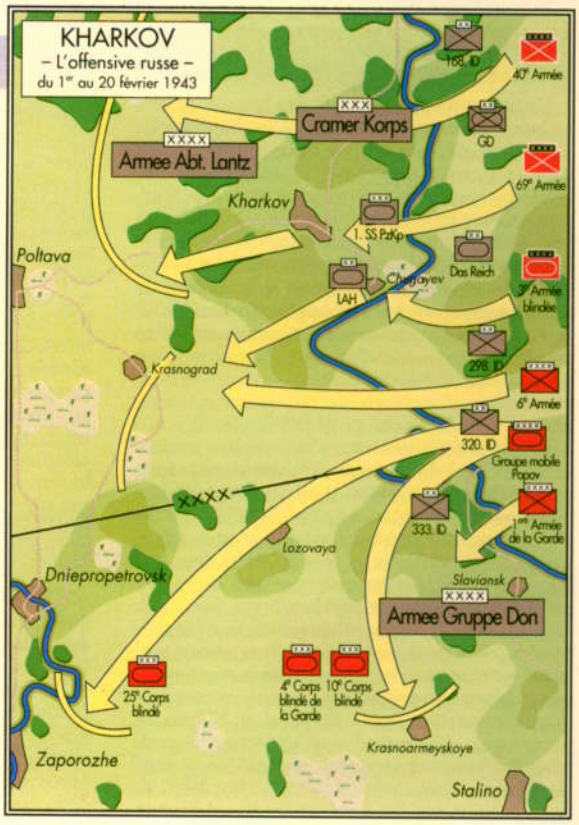
Le 13 janvier 1943, les fronts Voronej et Sud-Ouest passent à l'offensive. La Quatrième bataille de Kharkov vient de commencer. Le 14, le front Voronej, renforcé par la 13e armée du front Briansk (Popov), attaque le GA B qui oppose aux six armées soviétiques qui l'attaquent, une trentaine de divisions allemandes, hongroises et italiennes. Il occupe des positions défensives bien organisées sur une dizaine de kilomètres de profondeur. Pourtant il ne peut résister aux coups de boutoirs de Golikov. Après une semaine de combat, la 2e armée hongroise et le corps alpin italien ont cessé d'exister en tant qu'unités combattantes.

Kharkov, important centre logistique et nœud de communication, est menacé. La ville est l'objectif de l'opération « Etoile », menée par trois armées du front Sud-ouest, précédée de corps blindés et de cavalerie. Fin janvier, les premiers éléments des divisions SS Leibstandarte Adolf Hitler et Das Reich sous le commandement direct du général Hausser, arrivent et montent en ligne à l'est de Kharkov. Mais, comme la division Großdeutschland qui se bat au nord-est de la ville, ils doivent reculer face à la pression adverse. Les succès soviétiques s'accumulent : la 6e Armée allemande capitule le 2 février à Stalingrad, Koursk est libérée le 8 et Kharkov est encerclée. Malgré de violentes contre-attaques, les défenseurs sont bientôt dans une situation critique. Pour la Stavka, la victoire semble à portée de main.

Manstein, qui a obtenu de Hitler l'autorisation d'abandonner le Don inférieur et Rostov puis à se replier sur le Mious, a adopté une attitude défensive volontairement élastique afin d'éviter l'usure prématurée et inutile de ses unités affaiblies.Il reçoit également des renforts en provenance de France afin de pouvoir préparer un retour offensif avant la fin de l'hiver.

Mais la prise de Kharkov par la 3e armée blindée de Rybalko et la 69e armée de Kazakov (15-16 février), et son abandon corollaire par le corps blindé SS, exaspèrent Hitler. N'avait-il pas intimé l'ordre de tenir Kharkov coûte que coûte et de contre-attaquer avec deux divisions SS

*suite de l'article page 39*



*suite de la page page 30*

en direction du sud-ouest ! De plus une brèche de 160 kilomètres s'est ouverte entre les GA centre et sud.

Furieux, Hitler décide, le lendemain de la chute de Kharkov, de se rendre au GA Sud. Le 17 février il est, avec Jodl (OKW) et Zeitzler (OKH), à Zaporoïe, quartier général du groupe d'armées. Il y demeure trois jours.

Il ordonne à Manstein de reprendre Kharkov et de déclencher une contre-offensive frontale contre le Groupe Popov. Cette unité, formée le 1er février, avec cinq Corps, dont quatre blindés, est une ébauche des futures grandes armées blindées soviétiques. Manstein réussit alors à persuader Hitler que, contrairement à ses impressions premières, la situation est favorable à l'armée allemande car les unités soviétiques sont fatiguées, loin de leur base de départ et dépourvus d'un soutien logistique suffisant. Il explique ensuite au Führer que c'est à dessein qu'il a adopté un système défensif fluide qui a certes eu pour conséquence de rendre aux Soviétiques de vastes espaces mais qui lui confère dorénavant un avantage certain sur l'Armée rouge. Il termine en développant les idées principales de son offensive prochaine : lancée avec une violence extrême elle bénéficiera d'une surprise totale ; Kharkov sera reprise et les territoires abandonnés seront reconquis avant que les Soviétiques n'aient eu le temps de réagir. Ensuite, grâce à l'arrivée du dégel, Manstein estime que la Wehrmacht disposera de plusieurs semaines, probablement deux mois, pour se reconstituer.

Le jour même de l'arrivée de Hitler au QG du groupe d'armées, alors que les Soviétiques ont dépassé Pavlograd et sont à moins de trente kilomètres du Dniepr, Manstein donne l'ordre de concentration finale des unités désignées pour la contre-offensive. Tous les paramètres semblent réunis pour que Manstein réalise un retour offensif brillant. Mais pourra-t-il ensuite lui donner une portée stratégique ?

## LE RETOUR OFFENSIF ALLEMAND

Pour réaliser son retour offensif, Manstein a réuni sept divisions blindées, la division d'infanterie motorisée SS Wiking et 4 divisions d'infanterie. L'aile nord de son dispositif est concentré dans la région de Poltava - Krasnograd. Principalement constituée par le corps blindé SS et le groupe Kempf, elle doit attaquer vers l'est, afin de reprendre Kharkov et Bielgorod, et vers le sud-est en direction de Pereshepino, Novomoskovsk, Pavlograd afin de décapiter le dispositif offensif soviétique. Au sud, Manstein dispose, dans la région de Dniepropetrovsk, de la 4e Armée blindée, et, plus à l'est, entre Stalino et Krasnoarmeiskoïé, de la 1re Armée blindée.

Elles doivent attaquer au nord dans la direction générale de Kharkov, de la région de Novomoskovsk à l'ouest à celle de Krasnoarmeiskoïé à l'est, rejoindre le plus vite possible le corps blindé SS qui marche au sud, encercler et détruire les unités soviétiques prises dans la nasse.

Paradoxalement, lorsque le 20 février, Manstein déclenche sa contre-offensive, cela fait deux jours que la Stavka a ordonné à Vatoutine de reprendre l'offensive vers l'ouest avec l'ambition de chasser les Allemands de l'Ukraine à l'est du Dniepr. Un sentiment d'euphorie règne toujours au sein du commandement soviétique, mais la balance des forces s'est, localement et à leur insu, inversée.

Les moyens de Vatoutine sont de plus en plus réduits. Son groupe mobile, théoriquement fort de quatre corps d'armée, deux brigades blindées, une division d'infanterie et trois brigades de troupes à ski, ne compte plus guère que 13 000 hommes et une cinquantaine de chars. Sa ligne de front s'étend sur plus de 600 kilomètres et la tête de pont logistique est encore à plus de 100 kilomètres en arrière de Kharkov... En ce 20 février, Vatoutine marche avec confiance et en toute ignorance contre des forces allemandes restées maîtres dans les opérations mobiles.

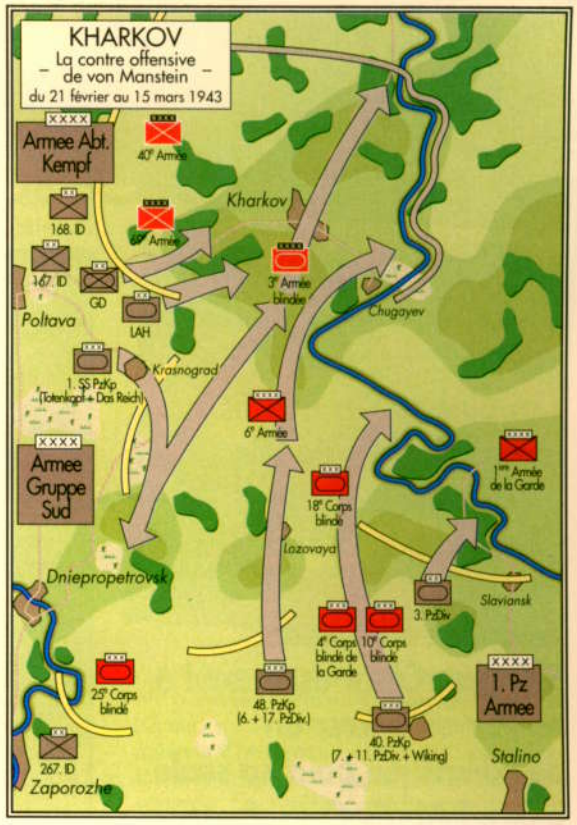
Dès l'ordre d'offensive lancé, le corps blindé SS, composé des divisions Das Reich et Totenkopf, attaque de flanc la 6e Armée du front Sud-ouest tandis que le 40. PzK attaque les restes du groupe mobile Popov au sud de Slaviansk dans la région de Krasnoarmeiskoïé. A la nuit tombée, la division Das Reich s'est enfoncée de plus de trente kilomètres dans le flanc nord de la 6e Armée de Vatoutine. Pourtant ce dernier, conformément aux ordres reçus, persiste dans ses intentions initiales, refusant de comprendre qu'il a affaire à une offensive allemande de grand style qu'il croit impossible. Il ne prend conscience du danger mortel que court son front que quatre jours plus tard. A ce moment sa 6e armée, presque totalement encerclée, est au bord de l'asphyxie, le groupe Popov est sur le point d'être détruit et le manque de carburant le prive d'un corps blindé complet en panne sèche à cent kilomètres en arrière de la ligne de contact. Vatoutine réagit avec vigueur pour protéger sa droite en danger. Mais toutes les mesures qu'il prend et toutes les aides qu'il sollicite arrivent trop tard. La 6e Armée est perdue.

Le 28 février le flanc sud du front Voronej, dangereusement découvert, est à son tour menacé par le 40e corps blindé allemand qui vient d'atteindre le Donets à Izioum. La Stavka essaie de réagir et envoie la 3e Armée blindée du général Rybalko à l'aide de Vatoutine. Mal ravitaillée, avec seulement 30 chars disponibles, elle ne peut attaquer avant le 3 mars. Or, dès le 2, elle est assaillie par les pointes de la Leibstandarte Adolf Hitler. Deux des corps de Rybalko sont vite encerclés par les SS et le 48. PzK. Il essaie malgré tout de maintenir une certaine cohésion et retraite vers Kharkov. Le 12 mars, les SS atteignent les faubourgs de la ville, repoussant et encerclant inexorablement les débris de la 3e Armée blindée. Hausser commet alors l'énorme erreur d'engager deux de ses divisions dans de difficiles combats de rue. Kharkov ne tombe que le 15, alors que Rybalko a décidé de replier les restes de son armée au-delà du Donets.

Vatoutine et Golikov rassemblent les restes de leurs forces sur le Donets et, aidés par des renforts et un dégel précoce, réussissent à stabiliser le front fin mars.

Pour Manstein, la double manœuvre défensive puis offensive se solde par un succès total. Il prouve que la Wehrmacht est encore en mesure de porter des coups sévères à l'Armée rouge, voire de remporter des succès tactiques importants.

Il a permis à l'armée allemande, en moins d'un mois, de reconquérir une partie des positions qu'elle occupait au cours de l'été 1942, mais le fameux dégel, que tout le monde attend ou redoute est survenu prématurément, dans les derniers jours de mars. Manstein n'a pu réduire dans la foulée un certain « saillant de Koursk »... Le bilan stratégique, au début du printemps de 1943, est pour la Wehrmacht et ses alliés, négatif. Le siège de Leningrad est rompu, des têtes de pont importantes comme à Rjhev-Viazma ou Demiansk sont abandonnées. La VIe armée de Paulus est détruite, La IVe armée blindée allemande, la IIe armée hongroise, les IIIe et IVe armées roumaines et la VIIIe armée italienne sont sévèrement étrillées, 1 300 000 soldats de l'Axe sont mis hors de combat.




Pourtant, à Berlin, la joie succède momentanément à l'abattement qui avait suivi la capitulation de Paulus et l'OKH envisage déjà une offensive d'été. De son côté Manstein, bien que plus mesuré, demeure lui aussi relativement optimiste quant au devenir de la guerre à l'est. Il espère encore « *aboutir à une solution nulle sur le front oriental, en agissant judicieusement* ».

Du côté soviétique, l'échec tactique est patent. Le revers cinglant subi par les fronts Voronej et Sud-Ouest montre bien le fossé qui existe entre une armée défensive, même victorieuse, et une armée capable de mener des offensives à grande échelle. Les états-majors soviétiques des fronts, des armées, des corps d'armées et des divisions n'ont qu'une expérience limitée de la guerre de mouvement et de ses exigences organisationnelles. Sous-estimant les capacités allemandes, ils lancent vers l'ouest des unités dont les hommes sont fatigués, le matériel usé et la logistique inadaptée.

Tombant tête baissée dans le piège tendu par Manstein, les Soviétiques se défendent avec acharnement. Et, lorsque la campagne d'hiver voulue par Staline et la Stavka le 18 novembre 1942 s'achève à la fin du mois de mars 1943, le bilan, en dépit des revers du dernier mois, demeure positif. L'initiative stratégique appartient dorénavant à l'Armée rouge et d'immenses territoires sont libérés.

Kharkov, enjeu de combats acharnés, redevient pour quelques temps, une grande base logistique allemande. En août, l'offensive d'été soviétique voit la dernière bataille pour la ville, définitivement reprise par l'Armée rouge. ❐

# CONQUEST OF GAUL

## Le retour de César !

**LA SÉRIE *The Great Battles of History* et notamment son titre phare *SPQR*, s'appuie sur les destins incomparables de très grands généraux : Alexandre le Grand, Hannibal, Gustave-Adolphe de Suède ou Takeda Shingen. César est le seul à se voir consacrer un deuxième jeu pour sa seule gloire ! Après *Caesar*, voici *Conquest of Gaul* et six nouvelles batailles pour illustrer son génie. *VaeVictis* vous en offre même ici une septième...**

Frédéric BEY

**L'apparition dans *Conquest of Gaul* d'unités navales apportent un grand plus à la série. Ici, des troupes romaines fraîchement débarquées protégées par leurs galères de combat s'apprêtent à recevoir l'assaut impétueux de la cavalerie celte.**

Après les succès mémorables de *Alexander* et de *SPQR*, la sortie de *Caesar*, en 1994, avait suscité pas mal de déceptions. Les reproches les plus fréquents s'étaient portés sur la faible variété fournie par le jeu, portant sur la guerre civile César - Pompée. On y trouvait en effet des batailles dans lesquelles s'affrontaient des lignes immuablement formées de dizaines de pions cohortes quasi identiques. L'articulation du tour de jeu, autour de la pyramide de commandement romaine (auxiliaires, légions, ailes, commandant en chef) avait été elle aussi perçue comme beaucoup moins fluide que celle de *SPQR*, par exemple.

Prenant comme argument la très fameuse – pour des Français – Guerre des Gaules, R. Berg et M. Herman se sont évertués à corriger le tir dans *Conquest of Gaul*.

### DES REGLES AFFINEES

L'amélioration concerne principalement les règles de commandement. Les effectifs en jeu, au cours des batailles de la Guerre des Gaules, étant notablement inférieurs à ceux de la guerre Civile qui l'a suivie, les choses peuvent être vue de manière plus simple. Comme dans tous les jeux de la série, les chefs des deux camps sont activés à tour de rôle, dans l'ordre croissant de leur initiative. Pour les Romains, il n'y a désormais plus que deux niveaux hiérarchiques. Les légats commandent chacun une légion et les proconsuls (César, ou Labienus en son absence) peuvent activer jusqu'à quatre légions, en une seule fois, si les légats on « passé » leur tour. Du côté gaulois, deux niveaux également. Des chefs subalternes commandent un groupe d'unités d'infanterie ou de cavalerie et des chefs de tribus peuvent commander toutes les unités de leur tribu, mais elles seules. Les chefs de tribus ne peuvent activer des lignes d'unités que si elles ne l'ont pas été avant par les chefs subordonnés. Le fait de disposer d'armées composées de plusieurs tribus, dans la plupart des batailles proposées, est dès lors un inconvénient majeur pour le joueur gaulois. Cet handicap, du point de vue efficacité du commandement, est en plus aggravé par le fait que les calculs des niveaux de déroute se font tribus par tribus. Une aile entière d'une armée peut ainsi prendre la fuite de manière inopinée...

Les particularismes des troupes gauloises et romaines font l'objet de règles spéciales. Une première simule la « férocité barbare ». Elle est représentée par un bonus au dé, lors des tests de cohésion des unités gauloises, ce qui les rend plus résistante au choc. Ce bonus est valable jusqu'à ce les premières unités gauloises soient mises en déroute. A partir de ce moment, le premier test d'initiative manqué par le chef de la tribu mettra fin à la « férocité » de ses troupes. Un autre règle permet d'appliquer une tactique de harcèlement typique des armées antiques. Seules les unités de cavalerie légère, d'infanterie légère et les tirailleurs peuvent la mettre en œuvre. La manœuvre consiste à s'approcher de l'ennemi, à lancer ses projectiles (flèches, javelots, balles de frondes), puis à se disperser. Enfin chaque légion romaine est dotée d'une catapulte dont l'usage est lui aussi décliné dans un chapitre spécifique des règles.

### UN BRIN D'EXOTISME

Le charme certain de *Conquest of Gaul* à également d'autres origines. Les six batailles sont toutes très « neuves » d'un point de vue du jeu d'histoire. Autant les grands sièges de la Guerre des Gaules, Gergovie et surtout Alésia ont donné lieu à nombre de simulations, autant les batailles rangées présentées dans le jeu, demeurent, jusqu'à aujourd'hui, un champ quasi vierge d'investigations. Chacune de ces batailles offre en plus un élément particulièrement original, qui piquera au vif l'amateur de guerre antique.

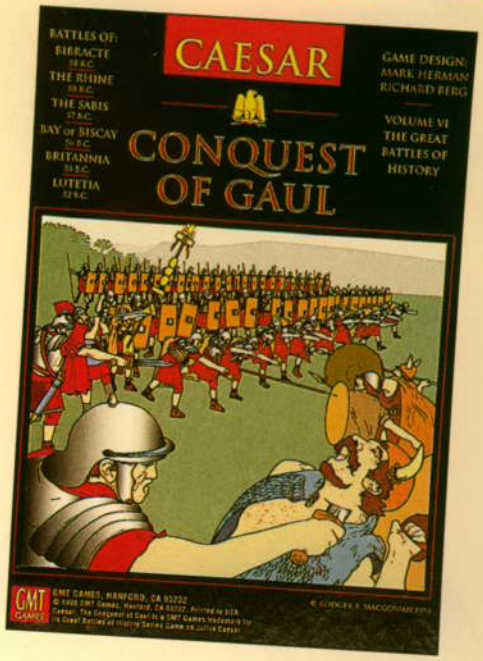
Prenons les par ordre chronologique. Bibracte (58 av. J-C.) oppose César aux tribus helvètes. On trouve sur la carte (magnifique et signée Joe Youst), le cercle de chariots qui peut servir d'ultime refuge aux Gaulois en cas de déroute. Vous pourrez, historiquement, vous essayer à livrer l'assaut à ce camp retranché ! Dans la bataille du Rhin (58 a.v. J.-C.), c'est la cavalerie germaine d'Arioviste, pouvant combattre en coordination avec des auxiliaires d'infanterie légère, qui apporte du piment, de par son efficacité, à une des batailles les plus difficiles pour César. Pour la Sambre (57 av. J.-C.), c'est le contexte qui est original : les tribus belges surprennent au fourrage les légions romaines, qui n'avaient pas effectuées de reconnaissances suffisantes ! Gérer une armée romaine initialement en parfait désordre, voilà une situation particulièrement rare et intéressante... On notera aussi, dans ce scénario, les nouveaux pions rectangulaires représentants les bagages de César (vous pourrez d'ailleurs les réutiliser pour le scénario « La forêt de Teutoburg », publié dans Vae Victis n°17). La bataille de Bretagne (55 av. J.-C.) est encore plus surprenante puisqu'il s'agit d'une opération amphibie au cours de laquelle deux légions de César doivent débarquer sur des plages et faire face à d'étonnants chariots de guerre bretons ! Enfin, la bataille de Lutèce (52 av. J.-C.) est plus classique mais

présente d'autres avantages : les Romains sont commandés par Labienus et non César, ils sont peut nombreux (trois légions) et les Gaulois sont en nombre égal. Cela en fait un parfait scénario d'initiation, court, et sans difficultés particulières en dehors du peu de chance que les Gaulois de Camulogène ont de s'en sortir... Quelle que soit la bataille, le joueur romain aura la de toute façon la vie bien plus tranquille que son adversaire !

## UN BOUQUET FINAL... ET NAVAL

La surprise du chef, dans *Conquest of Gaul*, c'est la présence de la bataille navale qui opposa César aux Vénètes !

Ce combat décisif mérite bien entendu de figurer dans un jeu consacré aux plus grandes batailles de la Guerre des Gaules. Mais pour l'instant, les règles de la série *GBoH* n'avait pas encore été testées sur mer... Il faut d'ailleurs, aux auteurs, un livret supplémentaire de huit pages pour nous initier aux joies de la marine antique. Là encore, l'originalité et l'exotisme font force de loi. Les Romains disposent de birèmes liburniennes, représentées par de grands pions rectangulaires. Elles ne se déplacent qu'à la force de leurs rames. Les Vénètes alignent une flotte de navires à voile et à hauts bords, avec des pions carrés de taille standard. Les règles sont dérivée de celles utilisées pour les batailles terrestres, mais avec tout de même pas mal d'adaptations. Le système d'activation des chefs et conservé dans ses grandes lignes (avec amiraux et chefs d'escadres), bien que sur mer, l'importance du commandement soit minorée par la difficulté de transmettre les ordres (ils étaient, à l'époque, essentiellement exprimés via des signaux sonores). Les mouvements constituent la partie la plus subtile du scénario. Les birèmes romaines ont le choix entre deux vitesses (de croisière ou maximale), déterminées avant le début de la phase de déplacement, pour chacun des vaisseaux. Une fois les choix initiaux effectués, les birèmes devront dépenser pendant le tour de jeu, tous leurs points de mouvement, sans la moindre possibilité de revenir sur l'allure sélectionnée au départ, même si les circonstances ont changées (inertie du vaisseau)... Les navires vénètes sont quant à eux totalement dépendant du bon vouloir des vents. Un calme plat et soudain, comme celui qui survint historiquement, les condamne à la destruction. Leurs hauts bords leurs confèrent, par contre, un avantage notable pour expédier des projectiles sur les Romains.


CAESAR
CONQUEST OF GAUL
GAME DESIGN: MARK HERMAN RICHARD BERG
VOLUME VI THE GREAT BATTLES OF HISTORY
BATTLES OF: BIBRACTE 58 B.C. THE RHINE 55 B.C. THE SABIS 57 B.C. BAY OF BISCAY 56 B.C. BRITANNIA 55 B.C. LUTETIA 52 B.C.
GMT GAMES

Fort de toutes ces trouvailles, *Conquest of Gaul* est sans doute annonciateur de la meilleure nouvelle de cette fin d'année : comme César, la série *GBoH* est de retour, avec un capital d'innovations toujours aussi grand. Vivement la suite, ce sera ***War Galley*** (volume VII), qui devrait sortir au printemps, et nous offrir toutes les grandes batailles navales de l'antiquité ! ❐

Pour tout savoir sur *Conquest of Gaul* et la série *GBoH*, la visite du site de D. Townsend qui y est consacré est indispensable : http:// adams.patriot.net / ~townsend/gboh.html

C'est une mine d'informations on y trouve tous les scénarios originaux déjà parus (y compris ceux de *VaeVictis*...).

## LA BATAILLE DE SOS (56 AV. J.-C.)
### P. CRASSUS SOUMET LES SOTIATES
*Un scénario pour Conquest of Gaul (GMT)*

Après avoir vaincu les Belges, César se retourne en 56 av. J-C. contre les peuples de l'Ouest de la Gaule. Pendant qu'il s'occupe en personne de l'Armorique et des Vénètes, César envoie le jeune P. Crassus (le fils du triumvir), soumettre l'Aquitaine.

Crassus, légat de la VII[e] légion, voit son armée portée à 12 cohortes et complétée par des auxiliaires et une forte cavalerie. Arrivée sur le territoire des Sotiates, une des plus puissantes tribus de l'Aquitaine, il est attaqué pendant sa marche, courant août 56 av. J.-C. Les Gaulois livrent d'abord un combat de cavalerie qui ne leur est pas favorable, avant de lancer leur infanterie, dissimulée par des vallons, sur la colonne romaine, quelque peu désorganisée par sa poursuite des cavaliers sotiates. Après un long et acharné combat, les Sotiates, malgré leur désir de sauver leur indépendance, succombent en grand nombre sous les coups des Romains et prennent la fuite en désordre vers leur oppidum (probablement Sos dans le Lot-et-Garonne).

P. Crassus en obtient rapidement la réédition et prouve par là même, malgré son jeune âge, sa valeur et sa détermination. Quelques semaines plus tard, en venant à bout des Vocates et des Tarusates, pourtant renforcés par des alliés cantabres, venus d'Hispanie, P. Crassus soumet définitivement l'Aquitaine au joug romain.

**Equilibre** : la bataille proposée, qui simule l'attaque de la colonne romaine par les Sotiates, est assez nettement à l'avantage des Romains, si ceux-ci veillent à ne pas trop se disperser.

**Carte** : la carte de The Sabis (*Conquest of Gaul*), est la mieux adaptée pour représenter le champ de bataille. Seule la moitié droite de la carte est utilisée (la conserver pliée en deux pour jouer).

**Pions** : Les pions nécessaires font partie de *Conquest of Gaul* sauf les cinq pions chefs fournis avec la planche de pion incluse dans ce numéro de VaeVictis (5 pions originaux notés d'une *).

**Déploiement initial** : orientation libre des pions (le joueur romain oriente les siens en premier, puis le joueur gaulois fait de même).

**Armée romaine de P. Crassus**

| | |
|---|---|
| **P. Crassus** (Lega VII)* | 2639 |
| Aquila VII | 2639 |
| VII[e] légion : | |
| CO 1 et 2 | 2737 |
| CO 3 et 4 | 2638 |
| CO 5 et 6 | 2639 |
| CO 7 et 8 | 2540 |
| CO 9 et 10 | 2541 |
| Catapult VII | 2539 |

Cohortes de la Provincia : utiliser les CO Rec 6 (XI) et CO 6 Rec (XII) 2836

**Auxiliaires** :

| | |
|---|---|
| Balearic 1 | 2736 |
| Crête 1 | 2837 |

**Cavalerie** :

| | |
|---|---|
| **Balbus**, Préfet de cavalerie* | 2633 |
| Gaul LN 1 et 2 | 2733 et 2633 |
| Gaul RC 1 | 2533 |

**Armée des Sotiates**

| | |
|---|---|
| **Adiatuanos*** | 4230 |
| **Correos**, Chef cav.* | 2225 |
| **Eporedorix**, Chef LI* | 4030 |

*Tous les pions utilisés sont les pions bleus Helvet*

| | |
|---|---|
| Helvet BC 1 et 2 | 2125 et 2225 |
| Helvet LN | 2324 |
| Helvet LI 5 à 13 (un pion par hex.) et 3930, 4029 à 4031, 4128 à 4131 | 3929 |
| Helvet BI 10 à 18 (un par hex.) | 4226 à 4234 |

**Règles** : les règles de *Conquest of Gaul* sont appliquées dans leur intégralité, avec les précisions suivantes :

**Commandement** : P. Crassus est le légat de la VII[e] légion et des deux cohortes de la Provincia qui sont considérées comme faisant partie à part entière de cette légion. Il commande toute ces cohortes mais peut donner des ordres individuels à toutes les unités romaines en tant que commandant en chef. Adiatuanos est le commandant en chef des Sotiates (Tribal Chief). Il commande les BI mais peut donner des ordres à toute les unités sotiates. Les deux autres chefs sotiates (Chiefs) et le préfet de cavalerie romain ne peuvent commander que les unités qui leurs sont attribuées (LI sotiates, cavalerie des sotiates, cavalerie romaine).

**Embuscade** : l'infanterie sotiates ne peut bouger qu'après qu'ait eu lieu le premier combat entre la cavalerie sotiates et les Romains. Les Romains ne voient pas au départ la présence de l'infanterie sotiate, dissimulée derrière les vallons. Ils ne peuvent pas franchir la ligne de crête 2743-2722 avant qu'une unité de cavalerie sotiate ne l'ai franchi ou qu'une unité d'infanterie sotiates ait atteint la ligne d'hex. parallèle à la crête (2943-2823).

**Direction de retraite** : les cohortes romaines déroutent vers leur Aquila, les autres unités romaines vers le bord de carte entre les hex. 2343 et 2743. Les Sotiates déroutent vers les bords de carte 4244-4223 ou 1023-4223 (le plus proche).

**Conditions de victoire** : les romains déroutent lorsque 40 points de TQ sont éliminés. Les Sotiates déroutent lorsque 30 points de TQ sont éliminés.

| | Romains | Sotiates |
|---|---|---|
| **Effectifs** | 74 | 123 |
| **Points de TQ** | 102 | 122 |
| **Ratio de déroute** | 40% | 25% |

**Sources** : César, Guerre des Gaules, Livre III 11 et 20 à 27.

***Note** : seuls les noms de P. Crassus et de Adiatuanos sont historiques. Devant la pauvreté d'information sur la bataille, les autres ont été inventé pour donner un parfum d'époque !*

**Frédéric Bey**

## CONQUEST OF GAUL

**Qualités** : originalité et variété des batailles et des situations. Règles désormais parfaitement au point, avec de nombreuses finesses liées aux particularismes des tribus gauloises ou des légions romaines. Cartes très réussies et présentation d'ensemble soignée (aides de jeux, sacs de rangement des pions, notes historiques).

**Défauts** : graphisme de la boîte et des pions en légère régression par rapport à la série, absence de carte « maritime « spécifique pour la bataille navale (il faut utiliser une carte de terrain clair standard...). Quelques coquilles dans les Tables.

# LE GRAND CIRQUE II

## Règles de combats aériens, 1941 -1943

**FOCKE-WULF en vue à cinq heures ! Aux commandes de votre Yak, revivez les exploits des as du Normandie-Niemen le temps d'un duel acharné au dessus de la table du salon !**

Pierre LAPORTE

*Le Grand Cirque II* est une refonte du *Grand Cirque*, règle parue dans *VV*n°14 (et aujourd'hui épuisé). Les modifications apportées dans cette version visent à améliorer le réalisme du jeu, en tenant compte de l'évolution technologique des appareils pour l'époque traitée, sans toutefois sacrifier aux objectifs de fluidité des règles initiales.

## 1 - GÉNÉRALITÉS

Pour jouer, vous devez vous munir d'une réglette graduée en pouces, de cadrans de virage à photocopier page 45 et à découper, ainsi que de dés à 6, 8, 10 et 12 faces (notés d6, d8, d10 et d12).

Le jeu est prévu pour des modèles au 1/300 (*Heroic and Ross, Leading Edge*, etc.), qui doivent être fixés sur une tige graduée d'environ 20 cm. La tige est elle même fixée sur un socle rond lesté d'environ 1 pouce de diamètre, sur lequel on trace une flèche pour indiquer l'axe d'orientation de l'avion. Si les joueurs souhaitent utiliser des modèles de taille plus importante (1/144 ou plus), toutes les distances indiquées doivent être doublées pour plus de commodité et pour crédibiliser l'aspect visuel du jeu.

### 1.1 - Echelles

Chaque modèle représente un avion réel, armé comme son modèle historique. Un pouce sur la table de jeu représente environ cent mètres linéaires, et environ 300 mètres séparent deux paliers d'altitude. Un tour de jeu représente quelques secondes de temps réel.

Le jeu est prévu pour deux à quatre joueurs, qui pilotent chacun un, voire deux appareils.

### 1.2 - Valeur des pilotes

On la détermine en début de partie pour chaque avion, selon scénario ou en jetant 1d6 :

- 1, 2 ou 3 : pilote débutant,
- 4 ou 5 : pilote expérimenté,
- 6 : pilote chevronné.

## 2 - SÉQUENCE DE JEU

Elle se décompose en deux phases communes à tous les joueurs :

A. Phase de mouvements,

B. Phase de tirs.

En fin de séquence de jeu, il est recommandé de recentrer les appareils s'ils sont parvenus en bord de table, en respectant bien évidemment leurs orientations et leurs positions relatives.

## 3 - MOUVEMENT

A chaque tour de jeu, jeter 1d6 pour chaque avion, modifié comme suit (les modificateurs sont cumulatifs, mais la correction est de + 2 ou – 2 au maximum) :

**+ 1** si le pilote est chevronné, si l'avion est dans le sillage d'un adversaire (voir schéma) ou s'il surplombe tous ses adversaires,

**+ 2** si le pilote est un As (voir 17),

**– 1** si le pilote est débutant, s'il est blessé, si son appareil décroche (voir 6),

**– 2** si l'appareil est dans un nuage.

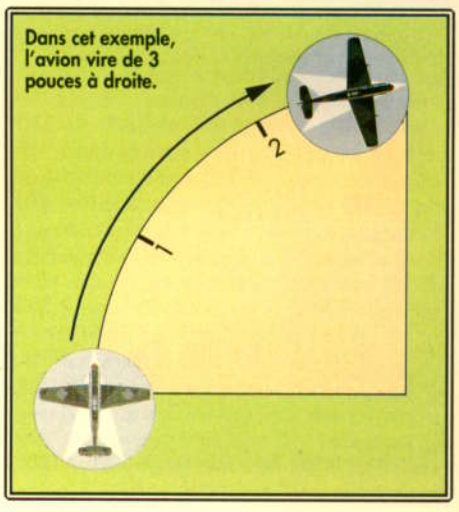
L'avion qui obtient le score le **plus faible** manœuvre en premier, et ainsi de suite. En cas d'égalité, rejouer sans appliquer les modificateurs pour départager deux appareils. Si le combat oppose plus de deux avions, chaque modèle peut éventuellement recevoir un marqueur numéroté afin de mémoriser l'ordre d'exécution des manœuvres ; ces marqueurs sont ôtés au fur et à mesure que s'effectuent les mouvements.

**Premières victoires du Normandie-Niemen en 1943 : Durand et Preziosi abattent chacun un FW 190. Ici un Yak 1 prend en chasse un Focke-Wulfe 190.** ***Modèles en bois au 1/72 créés par J. Laporte, peinture P. Laporte. Photo N. Stratigos.***

Chaque avion dispose d'un potentiel de points de mouvement (PM) par tour de jeu, relatif à ses performances historiques. Avancer horizontalement d'un pouce, en ligne droite ou en virant, coûte 1 PM.

*Par exemple, un Spitfire (10 PM) peut effectuer un mouvement de 10 pouces maximum par tour de jeu.*

**Précisions** : pendant un tour de jeu, un avion ne peut pas faire du surplace. Il doit avancer d'au moins 1 pouce, et/ou piquer ou grimper en chandelle (voir 7).



## 4 - Virages

Pour virer, les joueurs doivent se servir de cadrans gradués en pouces découpés dans du carton fin. La taille du rayon d'un cadran de virage est indiquée en pouces pour chaque type d'appareil dans la colonne maniabilité (M) du tableau des caractéristiques. *Le cadran d'un BF 109 doit avoir 4 pouces de rayon par exemple.*

Lorsqu'il effectue un virage, le joueur place le bord du cadran contre la tige du modèle (à droite ou à gauche de l'axe d'orientation de l'avion selon la direction à prendre), l'axe imaginaire reliant les deux extrémités d'ailes devant être exactement aligné sur le rayon du cadran (voir schéma). Le modèle est ensuite déplacé de la distance souhaitée en suivant la circonférence.

## 5 - Changements d'altitude

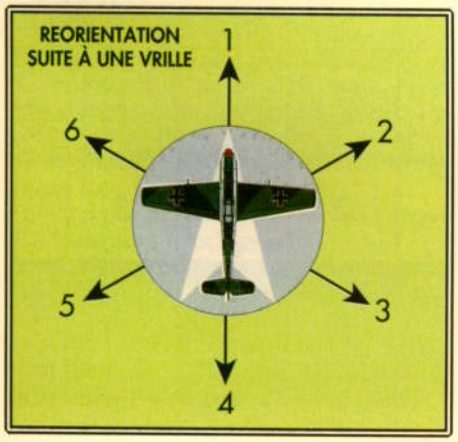
Le niveau d'altitude en cours est représenté par la face apparente d'un d6 placé en évidence sur la fiche de l'appareil, et qu'il suffit de tourner pour indiquer un changement. Chaque niveau est lui même subdivisé en dix paliers, représentés pour le jeu par dix graduations sur la tige du modèle. Un petit stoppe-cordon (à se procurer en mercerie) est glissé sur la tige, et coulisse pour indiquer un changement de palier. Si les joueurs n'utilisent pas ce système, c'est un d10 placé sur la fiche de l'avion qui indique alors le palier en cours.

Un avion au palier 1 ou 10 et qui descend ou monte respectivement de palier change bien évidemment de niveau.

En début de partie, le niveau d'altitude de départ de l'ensemble des appareils est déterminé par convention entre les joueurs, et le palier d'altitude de chaque avion est tiré au sort avec un d10.

**Descendre** augmente le potentiel de mouvement de l'avion à raison d'1 PM par palier perdu en plus du premier, pour le tour de jeu en cours uniquement. Le chiffre indiqué dans la colonne descendre (D) du tableau de caractéristiques correspond à la distance horizontale en pouces que doit parcourir l'avion au cours d'un même tour de jeu pour atteindre un palier inférieur. ***Exemple** : un Yak 1 (9 PM, D3) parcourt 9 pouces et descend de 3 paliers (coût 3 + 2 + 2 = 7 PM), il lui reste donc 2 PM pour ce tour.*

**Grimper** diminue le potentiel de mouvement de l'avion à raison d'1 PM par palier gagné, pour le tour de jeu en cours uniquement. Le chiffre indiqué dans la colonne grimper (G) correspond à la distance horizontale en pouces que doit parcourir l'avion en au cours d'un même tour de jeu pour atteindre un palier supérieur. ***Exemple** : un FW 190 (12 PM, G 3) parcourt 9 pouces et grimpe de 3 paliers (coût 4 + 4 + 4 = 12 PM).*



**Un spitfire V du Squadron 306 (Polonais) en 1941.** *Modèle en bois au 1/72e par J. Laporte, peinture P. Laporte. Photo N. Stratigos.*
**Les stoppe-cordons (à se procurer pour une somme modique dans toute bonne mercerie) permettent de visualiser clairement l'altitude en cours. Les changements d'altitude seront indiqués en le faisant coulisser le long de la tige. Enfin, une flèche dessinée sur le socle de l'appareil indique l'axe de ce dernier en cours de jeu.**

## 6 - Décrochage

En fin de phase de mouvement, un avion qui a parcouru une distance horizontale totale **inférieure** à sa distance de décrochage (indiquée en pouces dans la colonne DD du tableau des caractéristiques) risque la perte de contrôle. Le joueur doit réussir un test de pilotage, en obtenant **4 ou plus** sur 1d6, modifié comme suit : **– 1** si le pilote est débutant, ou **+ 1** s'il est chevronné ou s'il s'agit d'un As.

S'il réussit, rien ne se passe mais le joueur devra obtenir **5** ou **6** sur 1d6 pour pouvoir viser un adversaire en phase de tirs (risque de voile noir). En cas d'échec au test de pilotage, l'avion décroche, reçoit un marqueur **D** (décrochage) et ne peut pas tirer.

En phase de mouvement suivante, le joueur doit réussir un nouveau test de pilotage en obtenant cette fois **3 ou plus** sur 1d6 (mêmes modificateurs) pour redresser l'appareil :

– en cas d'échec, l'avion part en vrille. Il conserve son marqueur **D**, perd deux paliers d'altitude, ne peut ni tirer ni manœuvrer et n'a pas d'axe d'orientation ;

– s'il réussit, le pilote rétablit et le joueur ôte le marqueur **D**. L'avion doit débuter sa manœuvre par un mouvement en ligne droite au moins équivalent à sa distance de décrochage, puis il peut manœuvrer normalement en fonction de son potentiel en PM restant. S'il rétablit suite à une vrille (seconde tentative ou plus), la procédure est analogue, mais le joueur détermine d'abord aléatoirement son axe d'orientation par un jet de 1d6 (voir schéma).

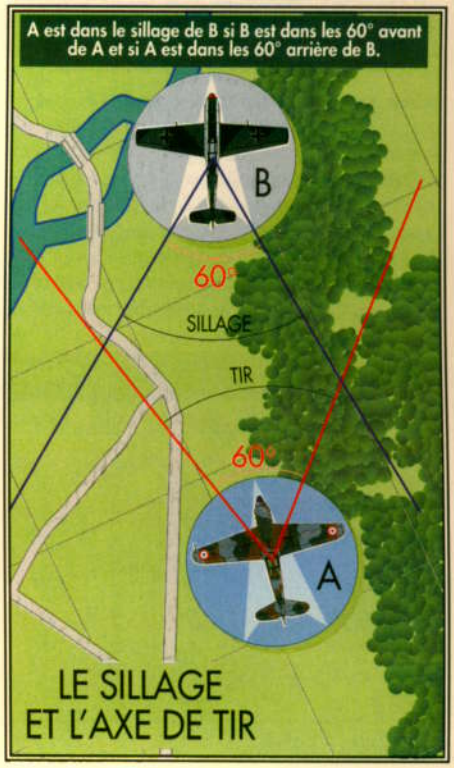
## 7 - Manœuvres spéciales

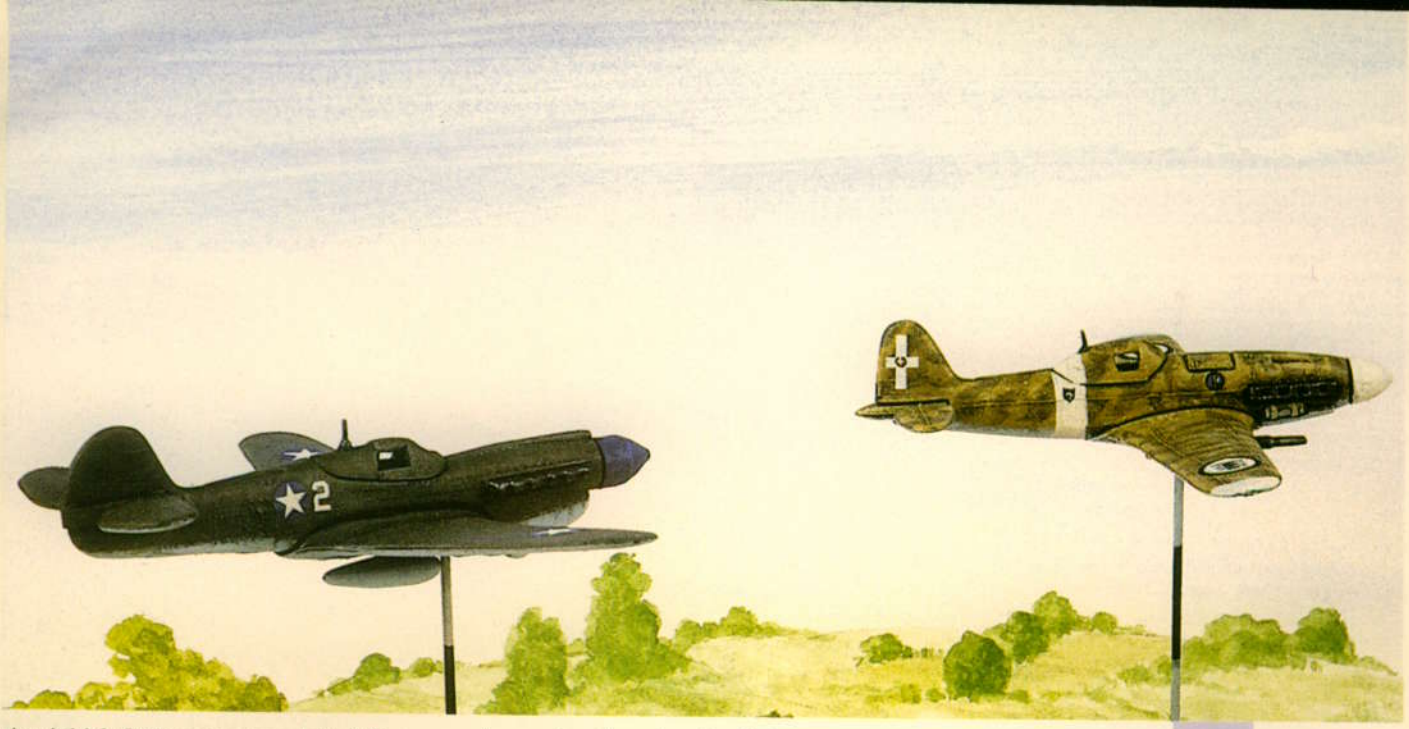
**– Piqué** : cette manœuvre coûte **2 PM** par palier perdu. Le modèle reste sur place, et le joueur amène simplement le marqueur de palier à l'altitude souhaitée ; le nombre de paliers pouvant être descendus au cours d'un même piqué est seulement limité par le potentiel en PM de l'appareil. Le joueur peut ensuite réorienter l'avion sur place, suivant l'axe de son choix, mais cela coûte un nombre de PM égal à son degré de maniabilité.

***Exemple** : un Mig 3 (PM 12, M 4) pique de quatre paliers (coût 8 PM), puis pivote sur 120° (4 PM pour réorienter), soit un coût total de 12 PM. Note : l'avion a effectué un mouvement horizontal nul (donc inférieur à sa distance de décrochage), et le joueur doit faire un test de pilotage.*

**– Chandelle** : cette manœuvre coûte **3 PM** par palier gagné, et ne peut pas être répétée deux tours de jeu consécutifs. Sinon, la procédure est en tous points identique à celle d'un piqué. ***Exemple** : un FW 190 (PM 12) monte en chandelle de 4 paliers, et consomme ainsi la totalité de son potentiel en PM pour ce tour (il ne peut donc pas se réorienter, et le joueur doit lui aussi effectuer un test de pilotage car l'avion n'a pas parcouru sa distance de décrochage).*

**– Tonneau barriqué** : cette manœuvre coûte **8 PM**. Le modèle est déplacé de 4 pouces latéralement, puis vers l'avant de 4 pouces à nouveau, en conservant son axe d'orienta-


A est dans le sillage de B si B est dans les 60° avant de A et si A est dans les 60° arrière de B.
B
60°
SILLAGE
TIR
60°
A
LE SILLAGE
ET L'AXE DE TIR



**Un Curtiss P 40 à la poursuite d'un Macchi 202 au dessus de l'Italie. Modèles Atlantic en plastique souple au 1/100.** ***Peinture J.-L. Chaulet. Photo N. Stratigos.***

tion initial. Cette manœuvre doit s'effectuer à un même palier d'altitude.

**– Glissade** : idem, mais le modèle est déplacé de 2 pouces latéralement, puis vers l'avant de 2 pouces. Cette manœuvre coûte 4 PM.

**Note** : un appareil peut manœuvrer normalement avant ou après une manœuvre spéciale en fonction de son potentiel en PM restant.

***Exemple** : un FW 190 (12 PM) peut effectuer un tonneau barriqué (coût 8 PM), avancer de 3 pouces et monter d'un palier (coût 4 PM), soit un coût total de 12 PM.*

## 8 - Tirs

Les tirs sont simultanés, chaque appareil ne vise qu'un adversaire par tour de jeu. Le tireur doit être au même palier que sa cible, sauf règle optionnelle (voir 14).

La ligne de tir est déterminée et mesurée de tige à tige ; elle doit être comprise dans un angle de 30° de part ou d'autre de l'axe d'orientation du tireur.

**Procédure** : le joueur jette un dé par type d'arme utilisée ; 1d6 si l'avion est équipé de mitrailleuses 7,7 ou 7,9 mm, 1d8 s'il est équipé de 12,7 ou de 13 mm, et 1d12 s'il est équipé de canons de 20 mm. Sur chaque dé, il retranche au score obtenu la distance en pouces séparant le tireur de sa cible (en arrondissant à l'entier inférieur), ajoute + 1 si le pilote est chevronné ou s'il s'agit d'un As, ou retranche – 1 s'il est débutant. Le score modifié obtenu sur chaque dé est ensuite multiplié par le nombre d'armes du même type équipant l'appareil. Le total obtenu indique le nombre de points de dégâts occasionnés à l'adversaire.

***Exemple** : un Zéro (1d6 x 2 + 1d12 x 2) piloté par un aviateur débutant ouvre le feu à une distance de 3,5 pouces. Le joueur jette 1d6 pour les mitrailleuses et obtient 5, –3 (distance de tir), – 1 (pilote débutant), multiplié par 2 (2 mitrailleuses), soit 2. Il jette ensuite 1d12 pour les canons et tire un 9,– 3 (distance), – 1 (débutant), multiplié par 2 (2 canons), soit 10. Il inflige donc à son adversaire un total de 2 + 10 = 12 points de dégâts.*

## 9 - Robustesse

La robustesse d'un avion correspond au nombre de points de dégâts qu'il peut subir avant d'être abattu. Lorsqu'il a perdu plus de la moitié de ses points de dégâts, l'appareil perd un degré de maniabilité. Exemple : un Lagg 3 (robustesse 30, M 4) qui a subi 16 points de dégâts vire sur un rayon de 5 pouces et/ou consomme 5 PM pour réorienter suite à un piqué ou une chandelle.

# REGLES OPTIONNELLES

## 10 - Tirs ajustés

Si le tireur obtient 6, 8 ou 11/12 (respectivement sur 1d6, 1d8 et 1d12, dés non modifiés), et occasionne au moins un point de dégât, il a réalisé un tir ajusté. Il jette 1d10, et inflige le résultat suivant :

– 0 ou 1 : l'appareil adverse fait explosion ;

– 2 ou 3 : le pilote adverse est blessé (– 1 au dé d'initiative ;

– 4 ou 5 : dommage léger, le potentiel de mouvement de l'avion adverse est réduit d'un PM ;

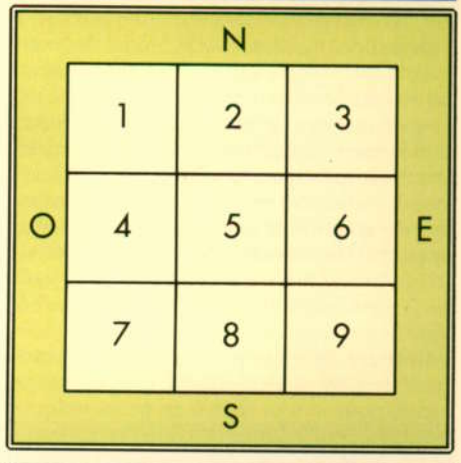
– 6 ou plus : sans effet.

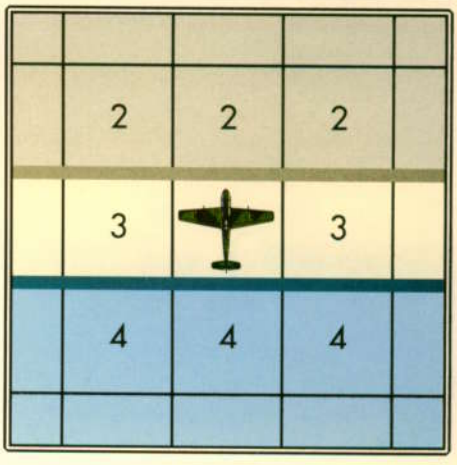
Les avaries occasionnées par un tir ajusté viennent s'ajouter au résultat du tir, et ont un effet permanent jusqu'à la fin du jeu.

## 11 - Soleil

Le soleil est symbolisé par une ligne imaginaire perpendiculaire à l'un des bords de table (choisi par convention entre les joueurs

**GÉNÉRATEUR DE DUELS**




**CARATERISTIQUES**

| | PM | Mania. | D. D. | Desc. | Grimp. | Armement | Robus. | Plafond * |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Spitfire V | 10 | 3 | 4 | 3 | 4 | 1D6 x 4 / 1D12 x 2 | 28 | 4 / 7 |
| FW 190 A | 12 | 4 | 3 | 3 | 3 | 1D6 x 4 / 1D12 x 2 | 30 | 4 / 8 |
| Typhoon | 12 | 3 | 5 | 3 | 4 | 1 D12 x 4 | 30 | 4 / 6 |
| BF 109 F | 11 | 4 | 4 | 4 | 2 | 1D6 x 2 / 1D12 | 28 | 4 / 9 |
| Macchi 202 | 10 | 3 | 3 | 4 | 2 | 1D6 x 2 / 1D8 x 2 | 26 | 4 / 6 |
| Curtiss P40 C | 8 | 3 | 4 | 3 | 3 | 1D6 x 4 / 1D8 x 2 | 30 | 4 / 6 |
| Zero A6M | 9 | 2 | 3 | 4 | 3 | 1D6 x 2 / 1D12 x 2 | 22 | 4 / 5 |
| Mig 3 | 12 | 4 | 5 | 4 | 5 | 1D6 x 2 / 1D8 | 28 | 5 / 1 |
| Yak 1 | 9 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1D6 x 2 / 1D12 | 26 | 4 / 5 |
| Lagg 3 | 9 | 4 | 4 | 3 | 3 | 1D6 x 2 / 1D12 | 30 | 4 / 2 |

* : niveau / palier

en début de partie), et passant par la tige du modèle. Si cette ligne est comprise dans le champ de tir de l'avion au moment du tir, le joueur doit obtenir **4 ou plus** sur 1d6 pour voir sa cible. En cas d'échec, le tir est impossible.

## 12 - Nuages

Un appareil volant dans un nuage ne peut ni tirer ni être pris pour cible, et subit une pénalité de **– 2** au dé d'initiative. Les nuages sont représentés par des pièces de tissus blanc de dimensions variées, disposées au hasard à une altitude définie par convention entre les joueurs en début de jeu.

## 13 - Rase mottes

Un pilote peut tenter de s'échapper en rase mottes en volant au palier 1 du premier niveau d'altitude. Son adversaire devra obtenir **3 ou plus** sur 1d6 pour pouvoir le viser.

## 14 - Tir sans correction

Si l'axe d'orientation d'un appareil est exactement aligné sur celui de sa cible, le joueur retranche **– 1** au jet de d10 en cas de tir ajusté.

## 15 - Tir à un palier d'écart

Un appareil peut viser un adversaire situé à un palier d'écart, mais il doit descendre au cours de la phase de mouvement précédant le tir pour viser un adversaire situé au palier inférieur, ou grimper pour viser un adversaire situé au palier supérieur, et subit une pénalité additionnelle de – 1 sur chaque jet de dé pour toucher. Le changement d'altitude qui amène l'avion à un palier d'écart de sa cible doit clôturer la phase de mouvement du joueur.

## 16 - Parachute

Excepté s'il fait explosion, le joueur peut tenter de sauvegarder le pilote d'un avion abattu en tirant **5** ou **6** sur un jet de d6.

## 17 - As

Un pilote est considéré comme As au bout de cinq victoires.

## 18 - Générateur de duels

Les joueurs tracent sur une feuille un carré quadrillé en neuf zones numérotées de 1 à 9 (voir schéma). Ce schéma symbolise la surface de jeu, qui devra faire environ 1,20 m de côté. Chaque face du carré est définie comme Nord (en haut), Est (à droite), Sud (en bas) et Ouest (à gauche). Chaque joueur note secrètement l'axe d'orientation de son avion, selon son choix (N, E, S ou O). La provenance du soleil (facultatif, voir 10) est déterminée au hasard par un jet de d8 : 1 ou 2 = Nord, 3 ou 4 = Est, etc.. Les joueurs jettent ensuite chacun 1d10, qui détermine la zone où se trouve leur appareil, et rejouent sur un 10 ou en cas de scores identiques. Ils comparent alors l'emplacement et l'orientation de leurs avions respectifs, et tentent de se localiser mutuellement (voir schéma). Chaque joueur jette 1d6 et doit obtenir :

- 2 ou plus si l'adversaire est vers l'avant ;
- 3 ou plus s'il est sur le côté ;
- 4 ou plus s'il est sur l'arrière ;

Retrancher **– 1** au dé si l'adversaire est dans le soleil.

***Exemple** : A est en 5 orienté vers le nord, B est en 6 orienté vers l'est, et le soleil provient de l'ouest. A doit obtenir 3 ou + (adversaire sur le côté) pour localiser B, et B doit obtenir 5 ou + (adversaire sur l'arrière et dans le soleil) pour localiser A.*

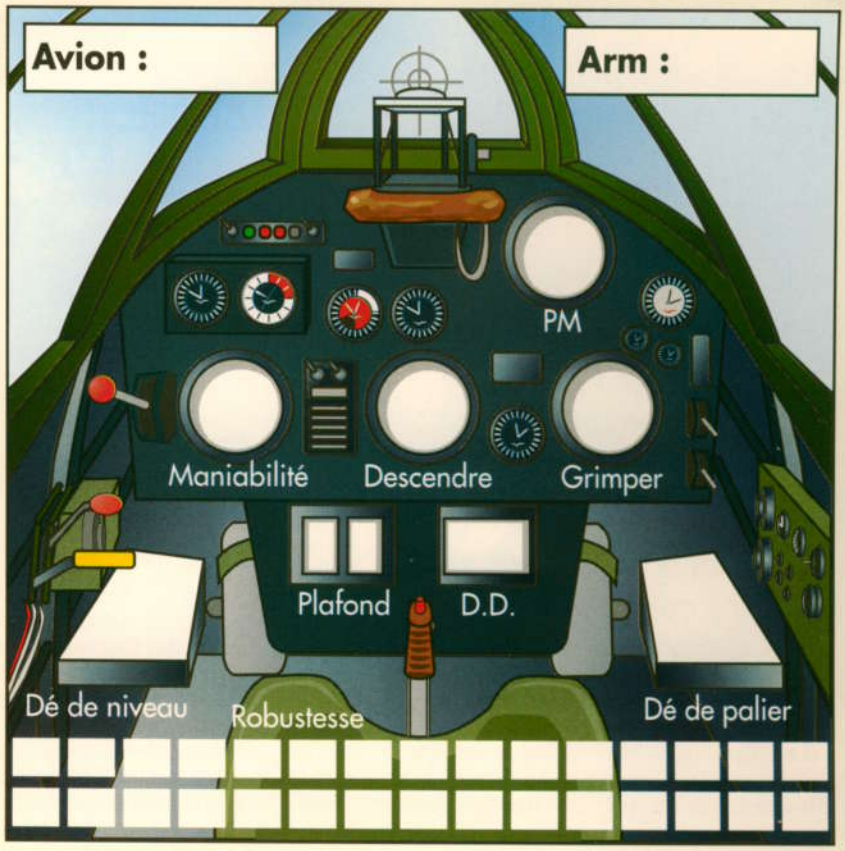
– Si aucun pilote ne localise son adversaire, les joueurs renouvellent la procédure ; seul l'axe de provenance du soleil peut rester inchangé.

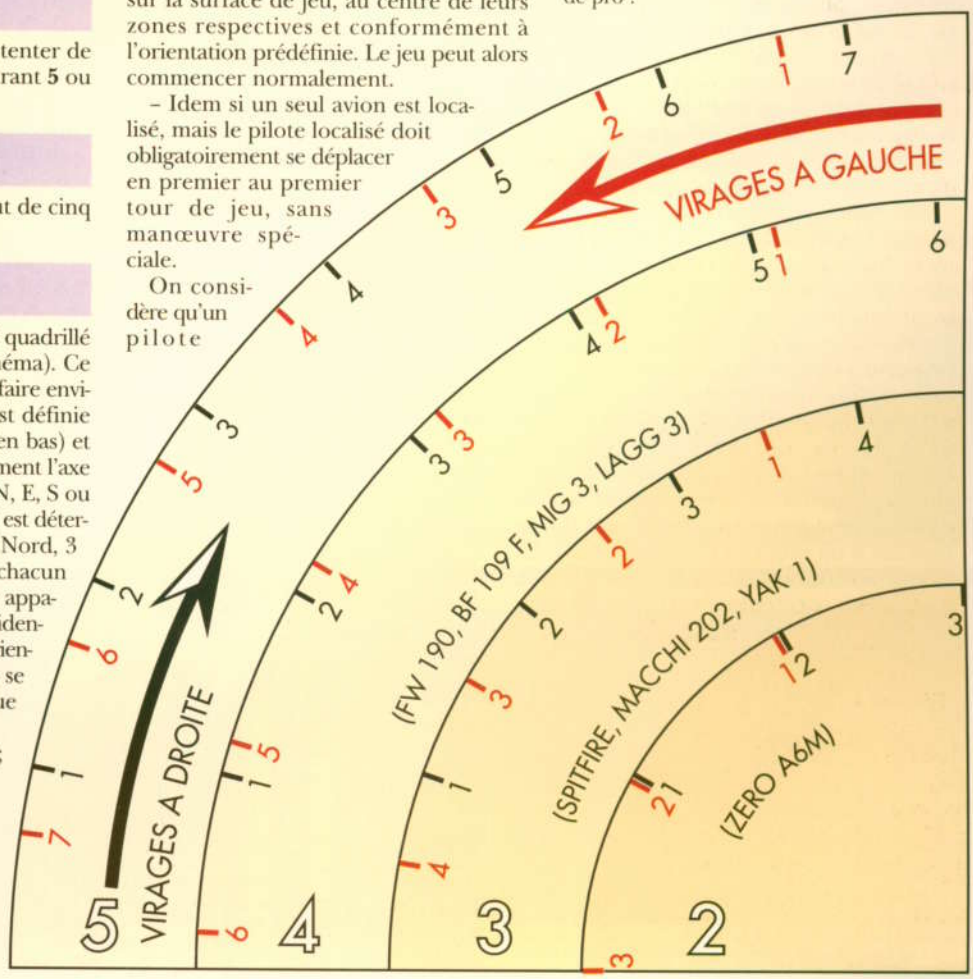
– Si les deux pilotes se localisent mutuellement, les joueurs placent leurs modèles sur la surface de jeu, au centre de leurs zones respectives et conformément à l'orientation prédéfinie. Le jeu peut alors commencer normalement.

– Idem si un seul avion est localisé, mais le pilote localisé doit obligatoirement se déplacer en premier au premier tour de jeu, sans manœuvre spéciale.

On considère qu'un pilote rompt le combat et s'enfuit si, en fin d'une phase de mouvement, la distance le séparant de son adversaire est supérieure à la largeur de la table de jeu. ❐

Remerciements à toutes les personnes qui ont aidé à tester et à mettre au point *Horrido*, et à Hervé Pérez pour ses précieux conseils de pro !



# A COMPTE D'AUTEUR

## Les Desktop Games[1]

**LE MOUVEMENT s'amplifie aux Etats-Unis : des auteurs de simulations historiques produisent, éditent et diffusent eux mêmes leurs jeux... De quoi redynamiser un secteur en difficulté outre-Atlantique ?**

Stéphane Martin

Le phénomène n'est certes pas nouveau. Ainsi, durant les années quatre-vingt, aux côtés des éditeurs traditionnels, on dénombrait déjà des auteurs produisant leurs propres créations. Mais souvent handicapée par une présentation rudimentaire (pions et cartes – parfois très approximativement – dessinés à la main...) et des moyens de promotion limités, la diffusion de cette production demeura souvent confinée à un cercle de quelques initiés...

Certaines de ces simulations ont toutefois connu la consécration sous la forme d'une réédition chez l'un ou l'autre éditeur confirmé. Ce fut le cas, entre autres, de *Landships, The Last panzer Victory* et *Operation Shock Troop* de Perry Moore, publiés respectivement chez Clash of Arms, West End Games et Decision Games, ou encore de *The King's War* de Charles Vasey également édité chez CoA après une première diffusion pour le moins artisanale.

Mais depuis maintenant une bonne année, avec, d'une part, la disparition de plusieurs éditeurs (3W, GDW, Avalon Hill) et la rationalisation de la production chez les « survivants » et, d'autre part, la mise à la portée du plus grand nombre de moyens de conception graphique assistés par ordinateur et d'impression toujours plus performants, le mouvement semble s'être accéléré. Principaux avantages de ce procédé : une indépendance de choix dans les thèmes abordés mais également dans la façon de les traiter et des coûts de production minimum permettant de proposer le produit fini à un prix très compétitif (souvent autour des 10 dollars). En outre, plusieurs de ces créateurs ont créé leur propre site sur internet afin d'y assurer la promotion et la diffusion de leurs produits.

Reste à savoir si la multiplication de ces productions indépendantes annonce une redynamisation des simulations historiques traditionnelles outre-Atlantique ou si, au contraire, elle ne représente qu'une étape supplémentaire de la récession sans cesse croissante de ce secteur, obligé de survivre grâce à des productions toujours plus artisanales et confidentielles... Voici en tout cas quelques unes des productions les plus significatives.

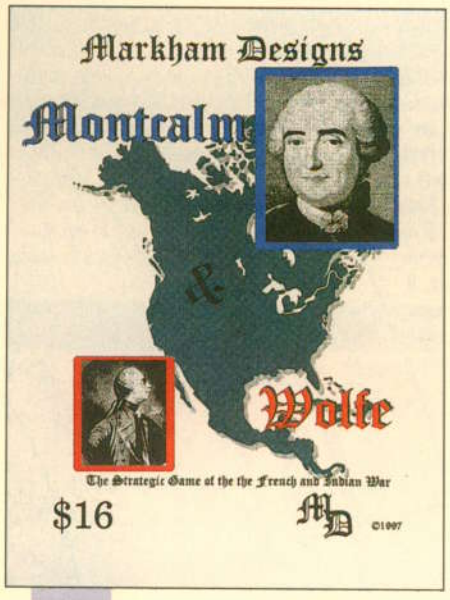
1 - *Desktop Games* ou *DTP* : plus ou moins littéralement: jeux (entièrement) conçus sur un ordinateur de bureau.

### MICROGAME CO-OP
#### HORS NORMES

Aux côtés de quelques simulations assez classiques traitant de batailles au niveau opérationnel (*Ypres 1915, The Siege of Hong Kong - 1941*), on dénombre surtout chez cet éditeur quelques productions franchement plus originales quant aux thèmes abordés et dans la façon de les traiter. Ainsi, ***Arriba Espana*** traite de la guerre d'Espagne au niveau stratégique mais en proposant un contexte global moins figé que dans d'autres simulations sur le même thème. Les aides et interventions étrangères peuvent ainsi se révéler plus ou moins importantes que dans la réalité et les conflits entre les différentes factions du camp républicain peuvent se résoudre de plusieurs façons différentes Les opérations militaires sont quant à elles traitées assez simplement (avec une carte subdivisée en zones et non pas en hexagones) mais ne sont hélas pas non plus dépourvues de défauts (mouvements stratégiques trop aisés, activités militaires trop soutenues par rapport à la réalité historique).

***Mac Arthur's War*** couvre la guerre de Corée mais, en proposant une surface de jeu débordant largement sur la Chine et une carte schématique des principaux points chauds du globe au début des années cinquante, cette simulation explore des alternatives inédites. Ainsi donc, si les joueurs peuvent s'en tenir aux limites géographiques du conflit historique, ils peuvent également, à l'instar de Mac Arthur, tenter de demander une extension des opérations avec tous les risques de déflagration mondiale que cela implique. Ces requêtes sont susceptibles d'être rejetées par les responsables politiques jusqu'à éventuellement entraîner le limogeage pur et simple et donc la défaite d'un joueur trop insistant... Que les âmes sensibles se rassurent: les « va-t'en-guerre » ne sont donc pas forcément récompensés dans cette simulation quelque peu « politiquement incorrecte ». Ici également les mécanismes de la simulation militaire (incluant des opérations stratégiques hors du théâtre extrême oriental) ont été simplifiés au profit d'une mise en évidence du contexte stratégique mondial.

La longue lutte opposant le « Sentier lumineux » au gouvernement péruvien est le thème de ***Shining Path*** avec un système de simulation détaillant les différentes formes que peut prendre ce genre de « sale guerre » : guérilla, intimidation, répression, corruption, opérations de police, aides étrangère... Le tout présente quelques similitudes, mais en moins touffu, avec *Nicaragua* conçu par Joe Miranda et



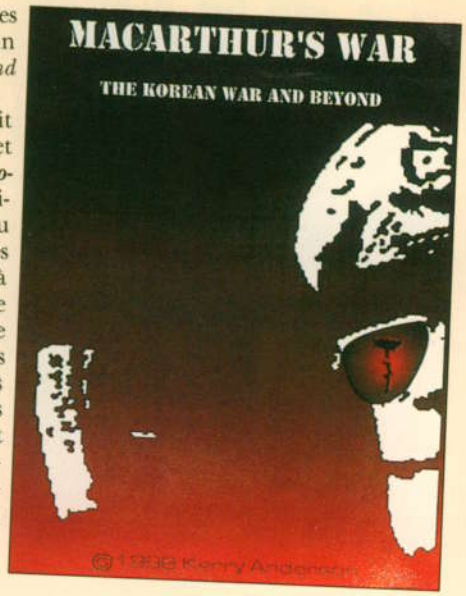

***Montcalm & Wolfe* : une présentation plus sophistiquée (entre autres, des pions cartonnés et prédécoupés) au service d'une simulation réussie de l'affrontement franco-anglais au Canada durant la guerre de Sept Ans.**

### APPROUVÉE PAR LES JOUEURS... MONTCALM & WOLFE

Cette simulation « grand opérationnel » reproduit la lutte qui opposa la France à l'Angleterre pour le contrôle du Canada durant la Guerre de Sept Ans. Les mécanismes de jeu mettent en relief les atouts respectifs des belligérants: la supériorité numérique initiale, de meilleures positions renforcées et de bonnes relations avec les Indiens du côté français face aux renforts alimentant continuellement les effectifs anglais en cours de partie.

Entre autres éléments, se retrouvent factorisés l'impact du commandement (incluant quelques fortes personnalités, dont Montcalm et Wolfe), les capacités et limites des différents types d'unités (réguliers, milices, indiens, infanterie légère, rangers,etc.), l'importance des forts, villes et ports, la rudesse des hivers et du terrain. Les combats sont eux résolus à une échelle quasi tactique. Quelques traits de cette simulation (les mécanismes d'activation des unités) rappellent, du même auteur, *Give me Liberty* (guerre d'indépendance américaine éditée chez 3W), en moins fastidieux. Les victoires militaires, la capture d'objectifs (ports, villes, forts, implantations coloniales) ou de chefs adverses ont un impact sur une « jauge politique ». De l'évolution de cette dernière dépendent l'arrivée des renforts mais également la volonté des Métropoles de poursuivre la lutte. L'ensemble, complet mais sans excès et plutôt bien présenté (entre autres, 112 pions cartonnés prédécoupés et des aides de jeux en couleur), se révèle réussi et semble d'ailleurs apprécié si on s'en réfère aux commentaires des joueurs sur le Net.

publié à la fin des années quatre-vingts dans un numéro de *Strategy and Tactics*.




Enfin, on ne saurait être tout à fait complet sans mentionner ***Smokejumpers***, jeu en solitaire demandant au joueur de combattre des incendies de forêt à l'aide de toute une panoplie de moyens de lutte (pompiers, engins terrestres, hélicoptères et avions bombardiers d'eau,etc.) Le tout est traité comme une véritable simulation militaire avec subdivision de la surface de jeu en hexagones, effets du terrain et de la météo sur la progression d'incendies se déplaçant sur de véritables lignes de front, nécessité de protéger les centres de population, optimisation du matériel disponible, etc !

## MARKHAM DESIGNS
### DU TRAVAIL SOIGNÉ

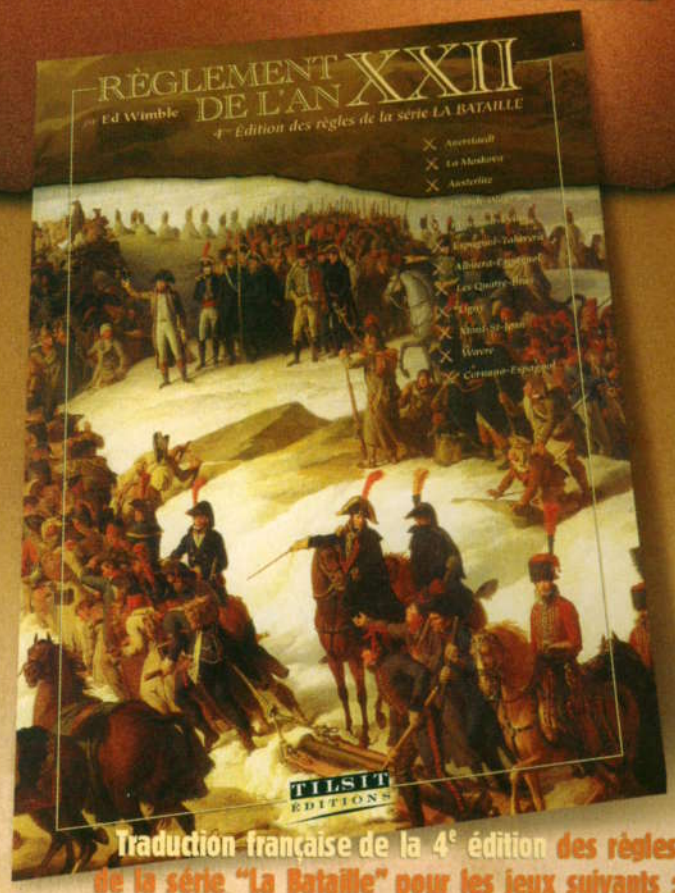
La production de Rob Markham (auteur autrefois bien prolifique, entre autres chez 3W) se distingue quelque peu de la norme *DTP* : les pions sont en effet cartonnés et prédécoupés et les aides de jeux sont en couleur et également cartonnées. Ce luxe a toutefois un prix (50 % de plus que la moyenne des autres *Desktop games*).

A ce jour, ***Montcalm & Wolfe*** constitue probablement la production indépendante la plus convaincante de cet auteur (voir encadré). ***Messines 1917*** traitant au niveau opérationnel d'une offensive britannique contre les lignes allemandes se révèle d'une facture plus classique. Enfin, le tout récent ***This Sceptered Isle*** reprend le principe des multiples quadgames conçus par Rob Markham pour 3W. Le système de commandement et d'activation des unités a d'ailleurs été repris. Il s'agit ici de quatre batailles de la guerre des Roses (Towton, Tewkesbury, Barnet, Mortimer's Cross), chacune des quatre batailles pouvant être achetée séparément.

## SIMULATIONS WORKSHOP INC.
### ORIGINALITÉ AU PROGRAMME

Cet éditeur est déjà installé depuis plusieurs années dans le créneau des *DTP* avec une production variée et souvent originale : ***Operation Dragon Rouge*** (opération menée pour libérer des otages détenus par les rebelles Simba au Congo en 1964), ***Cuba Libre*** (le débarquement dans la baie des Cochons en 1961 avec plusieurs options envisageant un soutien américain plus massif), ***Rough Riders*** (la bataille de San Juan durant la guerre hispano-américaine en 1898) ou encore ***Panzers at the Pyramids*** (et si Rommel avait gagné la bataille d'El Alamein ?). Cet éditeur propose des pions cartonnés (mais non prédécoupés).

# L'art de la tactique à l'époque des batailles NAPOLÉONIENNES




**Traduction française de la 4e édition des règles de la série "La Bataille" pour les jeux suivants :**

TILSIT ÉDITIONS

AUERSTAEDT — ALBUERA-ESPAGNOL
LA MOSCOVA — LES QUATRE-BRAS
AUSTERLITZ — LIGNY
DEUTCH-WAGRAM — MONT-ST-JEAN
PREUSSISH-EYLAU — WAVRE
ESPAGNOL-TALAVERA — CORUNNA-ESPAGNOL

*Attention : les jeux sont en V.O. et ne sont pas disponibles en français.*

*En vente chez votre revendeur habituel.*
*Info tel. TILSIT Éditions : 01 69 79 69 20 -France-*

Ou par correspondance en retournant ce bon de commande dûment complété (à TILSIT Éditions, 37 route de Versailles 91160 CHAMPLAN), muni de votre réglement par chèque bancaire à l'ordre de TILSIT Éditions.

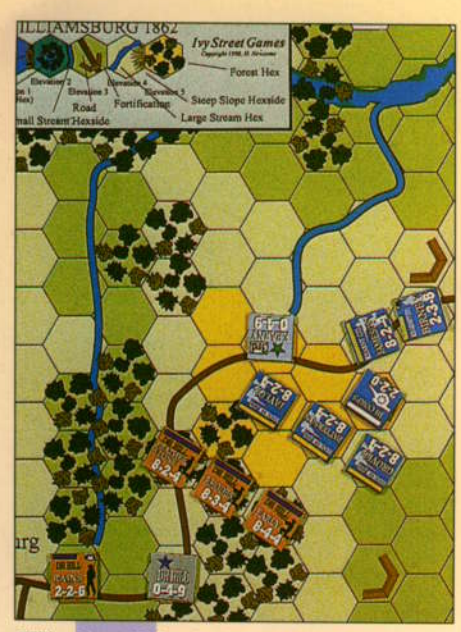
JE SOUSSIGNÉ _____ _____
NOM PRÉNOM
_____
ADRESSE
_____ _____
CP VILLE

COMMANDE par le présent document

- ☐ exemplaire(s) de RÈGLEMENT DE L'AN XXII au prix unitaire de 170 F + 16,50F de frais de port, soit 186,50 F.
- ☐ exemplaire(s) de ALBUERA au prix unitaire de 299 F + 31,60F de frais de port, soit 330,60 F.
- ☐ exemplaire(s) de CORRUNA au prix unitaire de 350 F + 31,60F de frais de port, soit 381,60 F.
- ☐ exemplaire(s) de TALAVERA au prix unitaire de 399 F + 31,60F de frais de port, soit 430,60 F.
- ☐ exemplaire(s) de LIGNY au prix unitaire de 420 F + 31,60F de frais de port, soit 451,60 F.
- ☐ exemplaire(s) de MONT-ST-JEAN au prix unitaire de 299 F + 31,60F de frais de port, soit 330,60 F.
- ☐ exemplaire(s) de QUATRE-BRAS au prix unitaire de 299 F + 31,60F de frais de port, soit 330,60 F.
- ☐ exemplaire(s) de WAVRE au prix unitaire de 249 F + 31,60F de frais de port, soit 280,60 F.

Signature : _____
Signature d'un parent pour les mineurs :
Ci-joint mon règlement d'un montant de _____ F

Si vous souhaitez régler par carte bancaire VISA ou EUROCARD-MASTERCARD : indiquez le numéro de votre carte bancaire : _____ et sa date limite de validité : _____




***Williamsburg 1862* : grâce à une présentation soignée et des mécanismes à la fois complets et bien conçus, cette simulation constitue l'exemple type du jeu *DTP* à découvrir.**

## Ivy Street Games : A découvrir

Cet éditeur propose la reproduction de deux batailles relativement méconnues de la guerre de Sécession (***Williamsburg 1862*** et ***Stonewall at Cedar Mountain***). Derrière une présentation générale assez modeste quoique soignée, se dissimulent des mécanismes de simulation étonnement complets. Ceux-ci, positivement accueillis par les joueurs, mettent l'accent sur une reproduction à la fois réaliste et praticable de plusieurs aspects cruciaux de ces batailles : activation aléatoire des formations pour simuler le chaos de ces affrontements, organisation du commandement, ordres de mission et donc conditions de victoire inconnus de l'adversaire. Les pions sont ici aussi cartonnés et non prédécoupés.

## Perry Moore : Le vétéran

Même s'il est difficile de retracer toute la production de ce vétéran des jeux *DTP* (notamment un grand nombre de jeux sur le Viet-Nam), on peut citer ses deux derniers nés : ***Army Group North*** (offensive russe en 1944 sur le front nord) et ***Panjshir Valley 1981*** (premier grand affrontement entre les Soviétiques et la résistance afghane), deux simulations de niveau opérationnel assez classiques quoique non dépourvues de quelques traits originaux.

## Pacific Rim Publishing
### Plus tout à fait du DTP

Avec des auteurs plus variés (parmi lesquels on peut citer Michael Benninghof, Ulrich Blennemann et Rob Markham) et une présentation générale souvent plus séduisante (pions cartonnés prédécoupés, carte de grand format, graphismes soignés, tout au moins pour les produits les plus récents), il est difficile de classer les simulations de cet éditeur dans la catégorie *DTP*. Mais des prix à peine plus élevés que la moyenne de cette catégorie de jeux retiennent l'attention sur cet éditeur déjà présent depuis les années quatre-vingt et pourtant pratiquement inconnu en Europe.

La petite vingtaine de jeux apparaissant au catalogue de cet éditeur traite, pour l'essentiel, de thèmes assez conventionnels (simulations opérationnelles sur la Seconde Guerre mondiale ou la guerre de Sécession). Parmi la production la plus récente, on doit toutefois mentionner ***Balkan Storm***, une simulation explorant un éventuel embrasement général des Balkans avec un traitement soigné des implications militaires, politiques et diplomatiques d'un tel conflit internationalisé.

***The Devil's Horsemen* : les Mongols face aux ordres de chevalerie dans une reproduction de la bataille de Liegnitz signée Richard Berg. Carte et pions non cartonnés forment la base de la plupart des *DTP*.**

## BSO : Richard Berg aussi...

L'irruption de Richard Berg dans l'univers des jeux *DTP* a fait sensation. Même s'il continue à concevoir des simulations pour des éditeurs confirmés (l'imminent *War Galley* pour GMT) , il vient en effet d'éditer deux premiers jeux — ***A Kingdom for a Horse*** et ***The Devil's Horsemen*** — sous son propre label (BSO).

La présentation générale, le prix de vente et les moyens de diffusion sont tout à fait conformes à l'esprit des jeux *DTP* (voir encadré). On mettra toutefois en évidence des pions assez joliment réussis et l'appoint d'une feuille cartonnée pour y coller les pions.

***A Kingdom for a Horse*** traite de la bataille de Bosworth (1485) , affrontement déterminant de la guerre des Roses puisqu'il permet aux Tudor de s'imposer définitivement à la tête du Royaume d'Angleterre à la fin du quinzième siècle. ***The Devil's Horsemen*** propose lui la bataille de Liegnitz (1241) durant laquelle la virevoltante cavalerie mongole inflige une sévère défaite à une coalition de plusieurs ordres de chevalerie : teutoniques, templiers et hospitaliers (voir *VV* n°12).

Pour animer ces deux simulations, Richard Berg reprend en les adaptant quelques mécanismes de jeu qui lui sont chers. On retrouve ainsi l'activation alternée des formations de chaque armée qui prend ici une forme extrême avec la disparition de toute notion de « tour de jeu ». En effet, les activations des formations se succèdent de façon continue jusqu'à ce qu'un des deux camps emporte la décision... L'activation de chaque formation dépend essentiellement de la valeur de leur commandant. Lorsqu'elle est activée, une formation effectue l'ensemble de ses mouvements, tirs et mêlées. Ces activations en continu contribuent à rendre ces deux simulations extrêmement vives et rythmées. Même adaptée au contexte historique, la résolution des tirs et des combats n'est pas sans rappeler celle utilisée dans *Glory* (trois batailles de la guerre de Sécession éditées chez GMT) ayant elle même inspiré celle utilisée dans la série de jeux que *VaeVictis* consacre aux grandes victoires de Napoléon. (voir *VV* n°18 et 23). Même si on y ajoute quelques règles d'ambiance (charges et contre-charges de la cavalerie ou encore la possibilité pour le contingent de Stanley de rallier l'un ou l'autre camp en fonction de l'évolution de la bataille), ***A Kingdom for a Horse*** demeure une simulation facile d'accès. ***The Devil's Horsemen*** propose quelques mécanismes supplémentaires sous la forme de tests de comportement (défensif, prudent, agressif) imposés aux unités européennes (et compliquant encore un peu plus la tâche du joueur chargé de cette armée face à des Mongols plus disciplinés) ou encore de petits raffinements dans la préparation et la résolution des combats.

Dans les deux cas, il s'agit la de simulations aux thèmes inédits et aptes à ravir les joueurs ayant déjà pu apprécier les qualités des récentes simulations tactiques de Richard Berg (*Glory* ou la série *Great Battles* avec ses règles simplifiées). ❐

## CONTACTS

***BSO Games*** : PO Box 345, White Plains NY 10605, USA, bergbrog@aol.com
***Ivy Street games*** : mmrhhn@pop.erols.com
***Markam Designs*** : 30 Erickson Road, New Milford, CT06776, USA, markham@ct1.nai.net
***Microgame CO-OP*** : Kerry Anderson, 10 179 90 Street, Edmonton, Alberta, Canada, www.ocii.com/~kanderso/coop.html
***Pacific Rim Publishing*** : PO Box 23651, Oakland, CA 946323, USA, www.justplain.com
***Perry Moore*** : 2136 Riesling, Santa Rosa, CA 95401, USA, www.jps.net/perrya
***Simulations Workshop Inc.*** : 2708 Gen. Chennault NE, Albuquerque, NM 87112, USA, www.consimworld.com/partners/simwkshop
A consulter également sur le net: **www.manzana.com** qui propose un suivi intéressant des jeux DTP (actualité, forums, liens)

## DESKTOP GAMES

**Les points forts :**
– originalité des thèmes abordés (une bataille ou un conflit peu connus ou rarement sinon jamais traités en simulation) et/ou dans la manière de les traiter ;
– simulations de complexité faible à moyenne, peu encombrantes et assez rapides à jouer (comparables à ce qui est proposé en encart dans *VaeVictis*) ;
– prix de vente attractifs ;
– une grande disponibilité des auteurs de ces jeux via essentiellement le courrier électronique ou des forums spécialisés sur le Net.

**Les points faibles :**
– une présentation qui, si elle se veut aussi soignée que possible, n'en demeure pas moins assez minimaliste : pions, cartes et aides de jeux souvent imprimés sur du papier normal avec une imprimante de bureau, le tout livré dans une pochette en plastique ;
– difficulté pour ces jeux de se faire connaître auprès des joueurs dépourvus d'internet...

# LE DOS AU MUR

## Kharkov, le 12 février 1943

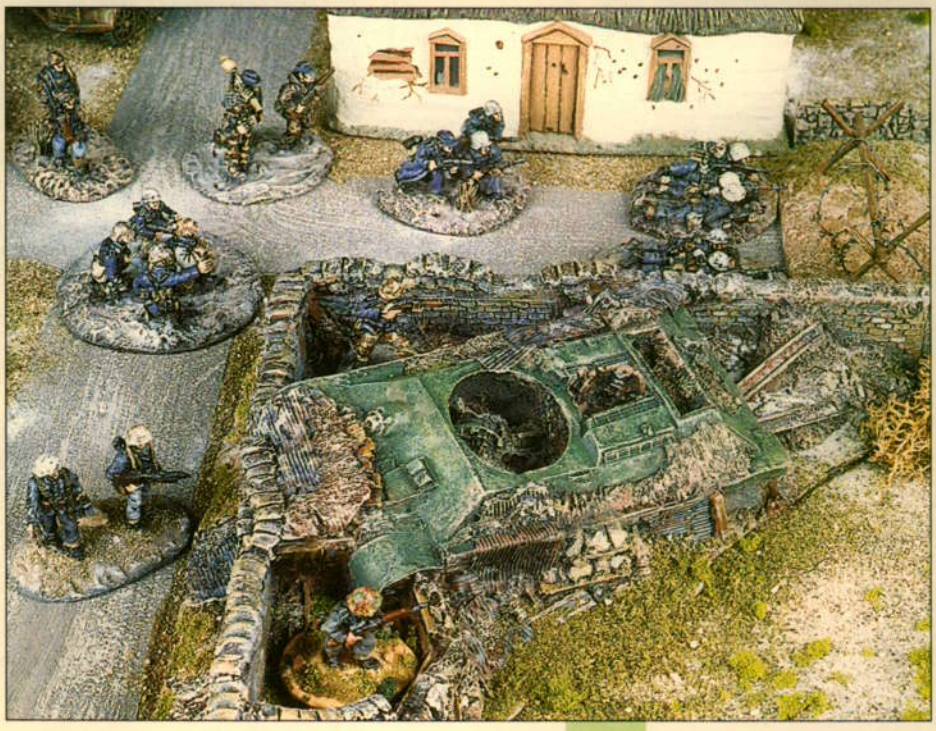
SCÉNARIO SECTION D'ASSAUT !

**DANS le froid et la neige, revivez avec *Section d'assaut* les combats livrés par la Leibstandarte AH et des éléments de la 40e armée soviétique pour Kharkov.**

Alain MERCIER

Après les évènements de Stalingrad, les forces soviétiques continuent leur avance. Des éléments de la 40e armée soviétique doivent impérativement débloquer la route vers Kharkov pour laisser le passage aux blindés.

Face à eux, des éléments de la compagnie de commandement de la prestigieuse Leibstandarte AH. L'action de notre scénario se situe le 12 février 1943 aux environs de 11 heures. Après une préparation d'artillerie, rassemblant une nouvelle fois ses forces, le commandement soviétique s'apprête à renouveller son assaut.



**A peine débarqués de leur véhicules, des grenadiers établissent un barrage sommaire près de l'épave d'un T-34/76 afin de ralentir l'avance soviétique devant les faubourgs de Kharkov.** *Figurines SHQ, Drew's Militia, Britannia, FAA, Wargames Foundry et Old Glory. Peinture Stéphane Langlois. Décor Arnaud Faure et Pierre Laporte. Photo Olivier Saint-Lot.*

### TERRAIN

Les habitations – qui sont des zones d'immeubles – et la position de la pièce d'artillerie antichars sont considérées comme Td/Ad. La plaine, en raison de l'enneigement, est considérée comme Tl/Ac. Les routes sont considérées comme Tc/Ac.

### ORDRES DE BATAILLE

● **Joueur allemand**

**1.SS.PzRgt. LAH, section motocycliste :**

- un élément PM, chef de section, (2/2), se place dans la zone de bâtiments 2 ;
- un PaK 40 (AC 75LL), élément indépendant, (3/2) : position retranchée 4 ;
- un groupe avec un élément PM, un élément fusils et un élément LMG, (3/2) : zone 1 ;
- un groupe avec un élément PM, un élément fusils, (3/2) : zone 2 ;
- un groupe avec un élément PM, un élément fusils et un élément LMG, (3/2) : zone 3 ;

● **Joueur soviétique**

**Eléments du régiment 957 de la 309e division d'infanterie et de la 173e brigade blindée :**

- un élément Fusils, chef de compagnie, (2/1) ;

**Première section** :

- un élément Fusils, chef de section, 2/1 ;
- deux éléments sniper, élément indépendants, (2/1) ;
- trois groupe avec un élément fusils (chef de groupe), un élément fusils et un élément LMG, (1/1) ;
- un groupe avec un élément fusils (chef de groupe), trois élément MMG, (1/1) ;

**Deuxième section (renforts)** :

- un élément Fusils, chef de section, (2/1) ;
- trois groupe avec un élément fusils (chef de groupe), un élément fusils et un élément LMG, (1/1) ;
- un groupe avec un élément T-34/76 (chef de groupe), deux élément T-34/76, (1/1).

### PLACEMENT

● **Joueur allemand**

Le joueur allemand se place le premier dans la position de son choix dans les groupes d'immeubles indiqués sur la carte.

● **Joueur soviétique**

Le joueur soviétique se place en second, à au moins 10 cm des troupes allemandes, selon les indications portées sur la carte.

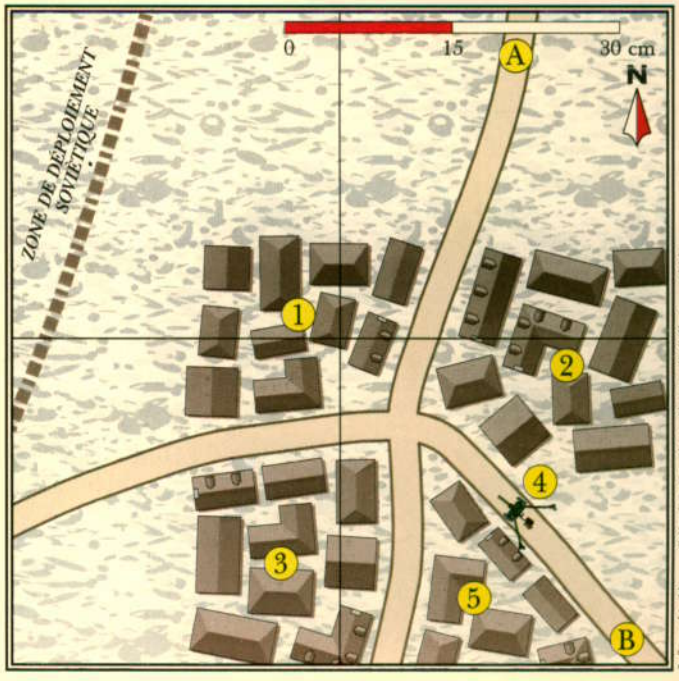
● **Renforts soviétiques**

Les renforts soviétiques arrive au **tour 4** par la route « **A** ».

### CONDITIONS DE VICTOIRE

Dès que le dernier char a atteint le point « B » ou à la fin du 12e tour, les joueurs font le décompte de leurs points. Le joueur allemand marque **1 point** par plaquette survivante et **10 points** par char soviétique détruit.

Le joueur soviétique marque **20 points** par char ayant atteint le point « B » plus **10 points** si la pièce antichar allemande est détruite. ❐




*Infographie Morgan Gillard © Vae Victis, Histoire & Collections 1999*

# LES CIVILS

**QUELLE utilité, quel intérêt tactique ou stratégique d'avoir des civils dans les jeux d'histoire ? Voici un début de réponse.**

Christophe CAILLAUD

*DBM*, le règle antique et médiévale au 15 mm, inclut des « bagages » composés de civils, d'animaux de bât et d'autant de chariots. Pourquoi ne pas inclure ces éléments à l'échelle du 25 ? L'histoire démontre qu'en différentes périodes, les civils ont eu plus que leur part. Les exemples sont légion, l'exode de 1940 par exemple regorge de témoignages : des civils obstruant les routes avec tous moyens de transport, se mélangeant avec les militaires et bloquant ainsi les convois.

Cela s'est déjà produit à d'autres époques, Napoléon a bien fait passer une loi obligeant les véhicules lents (type carriole) à rouler sur la voie de droite pour permettre aux cavaliers de se déplacer sans encombrement ! Enfin, il est possible d'inclure des règles dans lesquelles villes et villages deviennent des pièges pour des troupes bloquées ou ralenties par des chariots ou autres barricades improvisées.

Plusieurs marques vous proposent des civils toutes époques en 25 mm et en 15 mm.

– **Antiquité** : en 15 mm : *Freikorps, Gladiator, Museum* et *Table Top*, en 25 mm : *Wargames Foundry*.

– **Moyen-Age** : en 15 mm : *Freikorps, Gladiator, Museum* et *Table Top*, en 25 mm : *Old Glory, Quality Cast* et *Wargames Foundry*.

– **Renaissance, XVI^e siècle** : en 15 mm : *Freikorps* et *Oldmark*, en 25 mm : *Wargames Foundry*.

– **XVII^e et XVIII^e siècles** : en 15 mm : *Museum, Table Top* et *Oldmark*, en 25 mm : *Dixon* et *Wargames Foundry*.

– **XIX^e siècle** : en 15 mm : *Old Glory* et *Peter Pig*, en 25 mm : *Dixon, Old Glory* et *Wargames Foundry*.

– **XX^e siècle** : en 15 mm : *Peter Pig*, en 25 mm : *Old Glory* et *Wargames Foundry*. ❐

*Figurines Wargames Foundry et Dixon, transformées et peintes par l'auteur.*

# LES BOITES, LES JEUX, LES REGLES

# Sur le front de l'édition

## Cyrus et Pyxis

Il est souvent dit que le jeu d'histoire connaît une crise parce qu'il n'y a plus de nouveaux joueurs, rebutés par la difficulté apparente de notre loisir. Les éditions UGO permettent, avec ce jeu, de pallier à cette difficulté en offrant un jeu d'initiation digne d'intérêt.

Ici, il n'est en effet pas question d'un livret de règle très épais ou d'aides de jeu à profusion. Non, les règles tiennent en deux pages seulement ! Quant au matériel, le – petit – plateau de jeu et les pions sont en carton de très bonne qualité, même si le graphisme est plutôt sommaire.

L'idée de départ est de supposer une bataille de rencontre entre deux détachements isolés grec et perse où se trouvent les rois de ces deux pays. Chaque joueur doit alors faire traverser la carte à son roi pour qu'il puisse rejoindre le gros de son armée en vue de la prochaine bataille ou éliminer le roi adverse.

Evidemment, tout ceci est hypothétique et sert à opposer deux armées parfaitement identiques. Cette confrontation centrée sur le sort des rois rappelle le jeu d'échec. En fait, cette sensation est encore confortée par le fait qu'il n'y a pas de jets de dés – l'issue des combats dépend uniquement du différentiel entre attaquant et défenseur – et par la présence de carrés en lieu et place d'hexagones.

Ce jeu introduit certaines notions qui devraient plaire à tout joueur d'histoire comme le placement par les deux adversaires des bois et des collines sur la carte – ce qui contribue à rendre chaque partie différente – ou les variations de potentiel des différents types d'unités en fonction du terrain où elles se trouvent. Il y a même une règle sur les archers qui servent à soutenir les unités amies au combat.

Bref, ce jeu sans prétention n'est peut-être pas pour les « grognards », quoique certains peuvent y trouver un moyen agréable de décompresser après une partie marathon. Par contre, tout ceux qui cherche un jeu facile d'accès pour initier un(e) ami(e) ou un enfant seront enchantés par ce « jeu de société à thème historique ». En outre, il faut signaler qu'un supplément devrait bientôt permettre aux joueurs de s'affronter sur des batailles ayant vraiment eu lieu.

Grégory ANTON

***Cyrus et Pixie***, jeu simple en français édité par Editions UGO, comprend 80 pions cartonnés , une carte et deux aides de jeu.

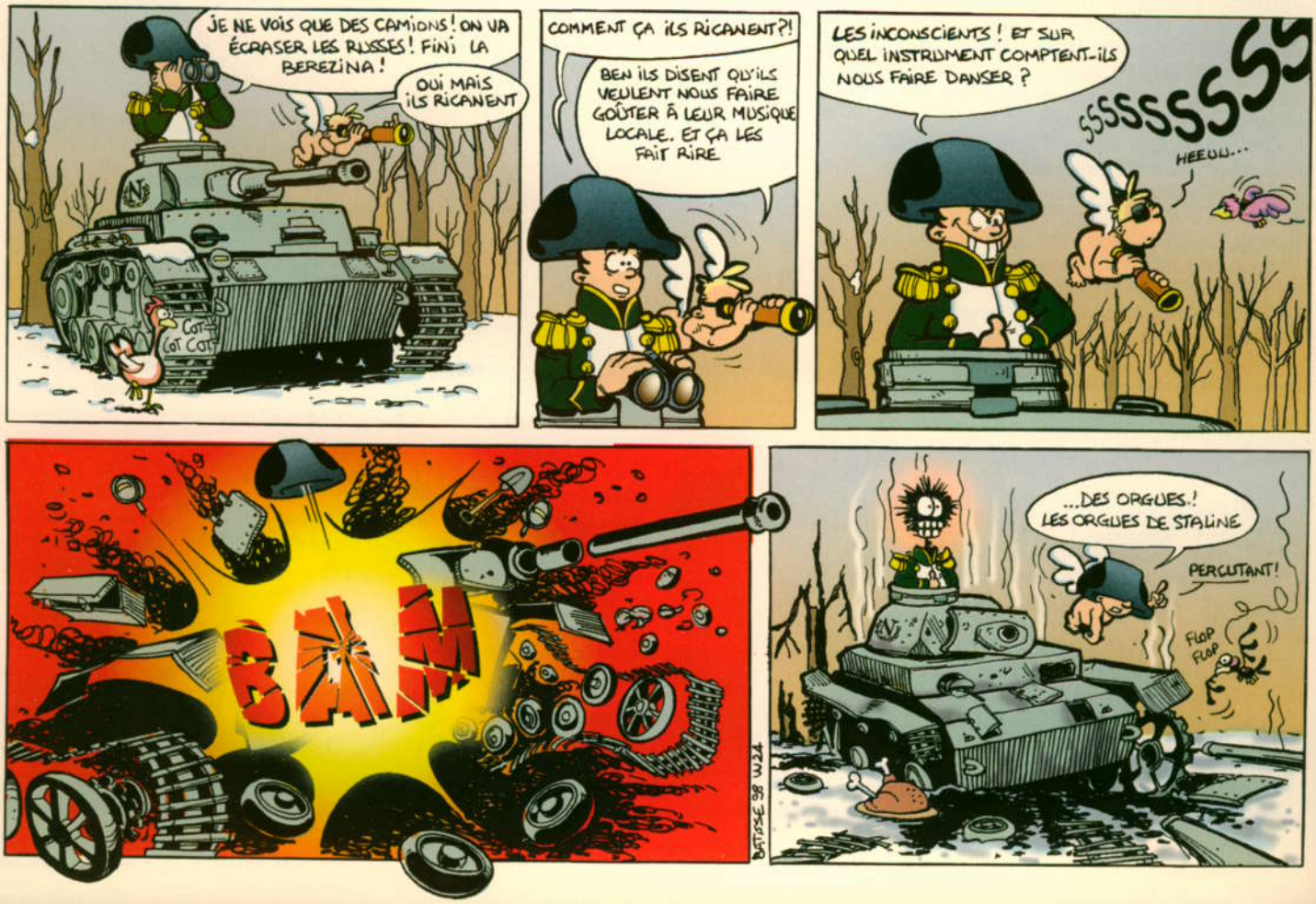
## Barbarossa 1941: Army Group Center

La suite de *Barbarossa : Army Group South* est enfin parue, il s'agit de *Army Group Center*, toujours chez GMT. Rappelons que ce dernier jeu est le troisième de l'*East Front Series* de cet éditeur, après *Typhoon* et *AGS*. Cette série est destinée à simuler à l'échelle opérationnelle toutes les grandes batailles du front de l'Est (un hex. égale 8 km, un pion varie du bataillon à la division, un tour correspond à deux jours).

Ce jeu se propose de nous fait revivre les succès éclatants du Groupe d'armées Centre qui, de juin à septembre 1941 s'ouvrit les portes de Moscou, avant que Hitler n'opte pour une stratégie périphérique. Le système de jeu est identique à *AGS* (nous aurons l'occasion de reparler de cette série dans un prochain VV), et conserve toutes ses qualités : asymétrie de la séquence de jeu, QG soviétiques, procédure de réaction... Avec toujours une fabuleuse qualité graphique dans la réalisation des cartes et une précision dans les ordres de batailles qui éblouira même les inconditionnels de la série *Europa*.

Ce jeu a cependant subi quelques modifications, puisque si les règles n'ont pas changé, l'optique des scénarios a, elle, sensiblement varié. Ceux-ci utilisent en effet, plus l'intégralité des règles que ceux de *Army Group South*. Ainsi, *Army Group Center* fait moins la place à l'apprentissage mais plus au jeu en lui-même.

Toutefois, les créateurs ont accompli un réel effort pour donner à ces scénarios des dimensions plus « humaines », en baissant sensiblement la durée des parties. De plus, chaque scénario nécessite moins de place, que


JE NE VOIS QUE DES CAMIONS ! ON VA ÉCRASER LES RUSSES ! FINI LA BEREZINA !
OUI MAIS ILS RICANENT
COT COT COT
COMMENT ÇA ILS RICANENT ?!
BEN ILS DISENT QU'ILS VEULENT NOUS FAIRE GOÛTER À LEUR MUSIQUE LOCALE. ET ÇA LES FAIT RIRE
LES INCONSCIENTS ! ET SUR QUEL INSTRUMENT COMPTENT-ILS NOUS FAIRE DANSER ?
SSSSSSSS
HEEUU...
BAM
...DES ORGUES ! LES ORGUES DE STALINE
PERCUTANT !
FLOP FLOP
BATOSE 98 WW

# DERNIERES NOUVELLES DU FRONT

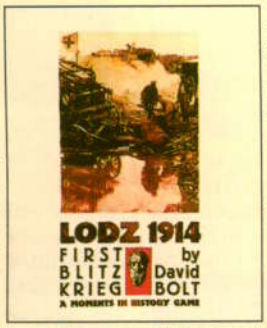
Une triste nouvelle pour commencer : ***The Canadian Wargamer Journal*** cesse de paraître. Ce magazine assez luxueux consacré au jeu sous toutes ses formes (cartes et figurines) et proposant régulièrement des scénarios et des aides de jeu manquera.

***Paper Wars***, magazine en noir et blanc consacré aux critiques de jeu revient maintenant sous une présentation plus professionnelle qu'avant et paraît quatre fois par ans.

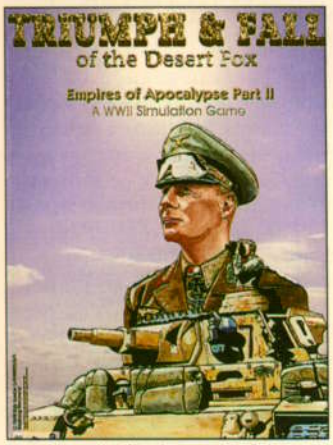
***Critical Hit Inc.***, surtout connue pour ses scénarios et extensions pour *ASL* a racheté *Moments in History* au mois de janvier. *MiH* devient ainsi une division de *CH* et continuera à faire paraître des jeux. Ulrich Blenneman reste comme principal développeur.

Le dernier ***C3i***, le magazine de *GMT*, est paru. Rodger MacGowan reprend la rédaction de cet excellent revue consacré aux jeux de l'éditeur *GMT*. Au sommaire du n°9, des articles sur *Typhoon* et *Barbarossa, Saratoga*, et deux nouveaux scénarios pour la série *GBoH*.

***Moments in History*** vient de sortir *Lodz 1914*, un jeu de David Bolt (à qui nous devions déjà *Home before the leaves fall*) sur la bataille du même nom entre Allemands et Russes en Pologne. Le jeu est de complexité moyenne à avancée et comprend une carte et 720 pions. Nous aurons l'occasion d'en reparler dans un prochain numéro.




**GMT** : www.gmt-games.com où www.consimworld.com
**Critical Hit** : www.CriticalHit.com
**Canadian Wargamers Journal**, Tel/fax : (403)275 9898
**Omega Games/Paper Wars** : P.O. Box 2191, Valrico, FL 33595.




# TRIUMPH & FALL OF THE DESERT FOX
## EMPIRE OF APOCALYPSE, PART II

Ce jeu est le deuxième volet d'une série entamée il y a peu avec *Morsecode* (cf. nouveautés de VV n° 22). Après avoir traité de tous les combats du front Ouest dans le premier volet, ce jeu offre la possibilité de jouer toutes les opérations qui ont eu lieu en Afrique. Ainsi, il est principalement possible de suivre les aléas que connut Rommel de l'Egypte jusqu'en Tunisie mais on peut également guerroyer en Afrique orientale italienne ! Malgré des innovations intelligentes dans les règles, ce produit souffre, comme son prédécesseur, d'un graphisme discutable. La carte est certe pratique mais l'Afrikakorps apparaît par exemple uniquement par le biais de pions illustrés de Tiger et d'Elefant !

D'autre part, ce jeu est présenté comme une parfaite introduction à l'ensemble de la série en raison du faible nombre de pions. Avec moins de 300 pions en effet, ce jeu n'est en rien un monstre à la *Europa* ! Néanmoins, comme l'échelle de jeu est résolument stratégique avec des pions correspondant à de petits corps d'armée, il est difficile de se prendre au jeu des vastes étendues offertes par ce théâtre d'opérations alors que chaque joueur ne dispose que d'une poignée de troupes terrestres. Par exemple au début de la campagne en novembre 1940, l'allié n'a qu'un seul pion terrestre ! Il est alors évident que toute manœuvre risque d'être difficile à exécuter...

Voici donc un jeu qui ne devrait intéresser que ceux qui ont déjà été séduit par le premier de la série... ou les collectionneurs intégristes de tous ce qui sort sur la guerre du désert.

Grégory ANTON

ce soit par l'utilisation moins fréquente de plusieurs cartes, ou par le changement de présentation des fiches de placement (ce qui ne va pas sans certains mécomptes, comme la fiche n° 1 qui recense le scénario 7 en recto et le 4 en verso, alors que les deux peuvent se jouer en même temps !)

Néanmoins, l'intérêt des parties semble plus relevé que dans *AGS*. Effectivement, on peut jouer la percée éclair du 56. PzK (Groupe d'armées Nord) vers Dauvgavpils, ou le début de la chevauchée de Guderian vers le sud afin d'encercler Kiev. La campagne totale, quant à elle, dure 40 tours, de quoi meubler les longues soirées d'hiver...

Au final, un jeu totalement indispensable à tout passionné du front de l'Est, et à tous ceux qui ont déjà les deux précédents (mais cela revient probablement à prêcher des convertis).

Hervé BORG

***Barbarossa : Army Group Center, 1941*** : jeu en anglais assez complexe édité par GMT, comprenant 1 120 pions et quatre cartes. Jeu en solitaire possible.


DESCARTES BOUTIQUES

**LES SPÉCIALISTES DU JEU DE SIMULATION**

**WARGAMES SUR CARTES**
**En Anglais**

GMT
♦ **Barbarossa Army Group Center**
*Deuxième tome de la série Barbarossa.*

CLASH OF ARMS
♦ **Summer Storm**
*La bataille de Gettysburg (voir Væ Victis n° 24).*

DECISION GAMES
♦ **Nuts** *(South & North)*
*Jeu de carte (complet) sur la bataille des Ardennes (voir Væ Victis n° 24).*

MOMENTS IN HISTORY
♦ **Lotz 1914**
*First Blitzkrieg par David Bolt - 1 carte et 720 pions.*

GAMES USA
♦ **Borodino**
*Même système que Friedland chez le même éditeur.*

**WARGAMES SUR CARTES**
**En Français**

TILSIT
♦ **6 jours de Gloire :** *enfin disponible...*
♦ **Régulations XXI et Objectif Moscou...** *peut-être !*

**JEUX MICRO**
**En Anglais**

MILTON BRADLEY
♦ **Axis and Allies PC CDROM**

ARMOUR SOFT Inc
♦ **Shipbase III PC** *(512k ram minimum)*
*Gestion par ordinateur de combat naval avec figurines de 1890 à 1945.*

**Cinq boutiques à votre service :**

52 RUE DES ÉCOLES
75005 PARIS
Tél. 01 43 26 79 83
Métro Cluny/ La Sorbonne

39 BD PASTEUR
75015 PARIS
Tél. 01 47 34 25 14
Métro Pasteur

6 RUE MEISSONIER
75017 PARIS
Tél. 01 42 27 50 09
Métro Wagram

13 RUE DES REMPARTS D'AINAY - 69002 LYON
Tél. 04 78 37 75 94
Métro Ampère/Victor Hugo

162 RUE SAINTE CATHERINE
33000 BORDEAUX
Tél. 05 56 44 26 03

# LES REGLES DE JEU AVEC FIGURINES

**LES NOUVELLES listes d'armées DBM sont enfin disponibles, mais, que les amateurs de la Renaissance et de l'Empire se rassurent, ils ne sont pas oubliés.**

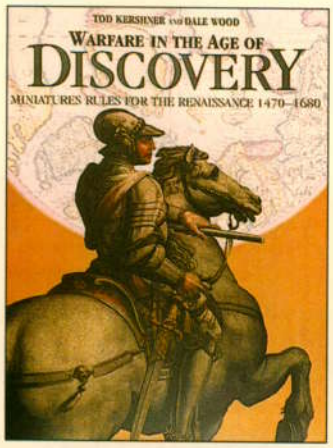
Jean-Philippe IMBACH

Décidément, l'actualité DBM est riche en ce début d'année. Après la sortie des amendements 2.1, un livret d'armées « nouvelle mouture » est disponible. Les amateurs de l'antiquité « classique » seront comblés puisque c'est le second – par ordre chronologique – des quatre volumes WRG qui est le premier à paraître.

Ce livret traite des armées de 500 avant J.-C. à la chute de l'Empire romain. Les changements sont forts nombreux et vous pouvez d'ores et déjà prévoir de longues soirées pour « décortiquer » en détail le contenu des listes. En effet, bien des points ont été modifiés : éléments de terrain en plus ou en moins, facteur d'agressivité revu, minima et maxima différents, troupes et alliés qui apparaissent ou disparaissent : comme prévu, les archers indiens de la liste 1 perdent leur statut « supérieurs » et deviennent « ordinaires ». Les généraux perses sassanides et une partie de leurs cavaliers peuvent être « réguliers » en fin de période. Les Romains patriciens deviennent redoutables, puisque les troupes irrégulières – leur point faible – peuvent être transformées en régulières.

La refonte des listes d'armées DBM est la bienvenue, car les livrets originaux commençaient à être annotés de toutes parts, en particulier à cause du coût des éléments qui a quelque peu varié avec l'arrivée des 2.0 et 2.1. Les fanatiques de la période médiévale devront encore patienter quelques mois avant la sortie des livrets III et IV. Mais ces derniers ne devraient pas comporter autant de modifications structurelles que le deuxième. Par contre, les amateurs d'armées « bibliques » devront s'armer de patience : à cause de récentes découvertes archéologiques au Moyen-Orient, la sortie de leur livret préféré – le premier – est repoussée à l'année prochaine. Et les changements devraient être conséquents. D'ici là nous aurons tout le temps d'analyser en détail l'impact des nouvelles listes WRG des trois autres livrets, mais c'est bien l'un des plaisirs de DBM, non ?

***DBM Army Lists, book 2 : 500 BC to 476 AD***, listes d'armées pour DBM. Publiées en anglais par The Wargames Research Group. Prix indicatif : 75 F.




## WARFARE IN THE AGE OF DISCOVERY

Cette toute nouvelle règle américaine est prévue pour simuler les combats de la Renaissance, de 1470 à 1680. Comme toutes les productions de The Emperor's Press, la présentation de la cinquantaine de pages et du feuillet cartonné de résumé est très agréable et extrêmement didactique. Une trentaine de listes d'armées pour le XVI[e] siècle, moitié moins pour le XVII[e], vous permettront de vous lancer immédiatement dans une partie de test. Les échelles de jeu sont d'une figurine pour vingt-cinq hommes et un pouce pour vingt-cinq yards (règle anglo-saxonne oblige !). Un tour de jeu équivaut à une trentaine de minutes.

Point très important, le soclage est compatible avec DBR : les figurines sont rassemblées en éléments de quatre centimètres de front pour du 15 mm. Seule petite différence, les socles sont moins profonds pour l'infanterie – ils font seulement 15 mm au lieu de 20 – et le nombre de cavaliers est moins important par élément. Néanmoins, « *La Guerre au Temps des Découvertes* » pourra être testée avec des armées DBR. En terme de jeu, la grande différence avec cette dernière règle est la stricte organisation des figurines en unités. Une série de diagrammes donne la composition de chacune d'entre elles. Ainsi les redoutables Tercios espagnols sont à trente-deux éléments – 128 figurines ! – au XVI[e] siècle et seulement la moitié au siècle suivant.

Les mécanismes de jeu n'apportent aucun commentaire particulier, ils sont « dans l'air du temps » : peu complexes et bien expliqués. Notez la présence de chefs qui influent sur le combat au corps à corps et les tests de moral. Par contre, il n'existe pas de règle de commandement ou de système de points d'action : en conséquence, même si les pivots se font à mi-vitesse, le joueur contrôle trop facilement ses troupes et le syndrome du « général qui voit tout sur la table et réagit immédiatment à une embuscade ou une marche de flanc » a encore frappé.

***Warfare in the Age of Discovery***, règles pour le combat sous la Renaissance. Publiées en anglais par The Emperor's Press. Prix indicatif : 140 F.

## NAPOLEON RETURNS

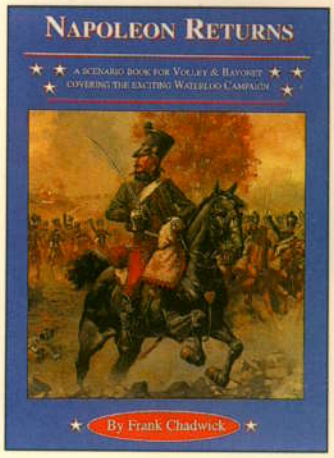
Le dynamique Frank Chadwick poursuit sa série de livrets de campagne spécialement étudiés pour sa règle (très) stratégique *Volley and Bayonet* (cf. *VaeVictis* n° 2). La très célèbre campagne de Waterloo est cette fois-ci le thème de son étude. Toutes les remarques faites lors de l'analyse du livret sur la campagne de 1809 (cf. *VV* n° 19) restent valables.

De fait, la soixantaine de pages noir et blanc au format A4 sont très claires et bien présentées. Mais les ordres de bataille sont donnés exclusivement pour *Volley and Bayonet* et il sera bien difficile de les adapter à d'autres règles napoléoniennes, surtout si elles sont plus tactiques et que le nombre précis d'hommes par unité est crucial. Néanmoins, les parties historiques du livret sont très agréables à lire et présentent une bonne synthèse des tragiques événements de juin 1815. Vous trouverez également un guide, malheureusement non illustré, pour la peinture des figurines, avec la description des uniformes de tous les belligérants. Notez aussi la présence de règles optionnelles spécifiques à cette ultime campagne de l'Empereur.

***Napoleon Returns***, scénarios sur la campagne de Belgique (1815) pour la règle Volley and Bayonet. Publiés en anglais par The Emperor's Press. Prix indicatif : 140 F.

## TROIS BATAILLES POUR LYON, 1814

Diégo Mané sort un livret sur la campagne de Lyon, épisode où le maréchal Augerau tente vainement de protéger la capitale des Gaules




face à l'avancée des Autrichiens, en mars 1814. Le sujet est heureux et sort des sentiers battus. En effet, si cette malheureuse campagne de France est peu connue par rapport aux autres chevauchées de l'épopée impériale, que dire alors de ce secteur secondaire. L'Empereur est en Champagne, pas dans le Lyonnais !, et la campagne se résume souvent aux actions héroïques à l'est de Paris.

L'amateur, même éclairé, apprendra donc beaucoup à la lecture de la cinquantaine de pages du livret, dont la présentation monochrome est propre, sans être exceptionnelle. Comme le titre l'indique, trois batailles sont proposées – Charnay, Arnas et, la plus connue, Limonest. Les ordres de bataille pour cette funeste campagne lyonnaise sont complets et donnés à l'homme et au canon près : ils pourront être adaptés facilement à votre règle préférée.

Le seul défaut provient de l'absence d'un lexique explicatif pour les niveaux des troupes. Ces niveaux sont donnés en complément aux ordres de bataille et sont ésotériques pour ceux qui ne jouent pas aux *Trois Couleurs*. Un lexique aurait permis de les convertir facilement pour d'autres systèmes de jeu. Les prochains livrets de la série devraient être complétés de la sorte et leur « universalité » sera renforcée.

***Trois Batailles pour Lyon, 1814***, scénarios sur la campagne de Lyon (1814) pour la règle *Les Trois Couleurs*. Publiés par Diégo Mané, 126 rue Mazenod, 69003 Lyon. Prix indicatif : 90 F (110 F franco).

Notez également que l'auteur propose maintenant un service d'ordres de batailles pour des combats ou des campagnes de 1800 à 1815. Une cinquantaine d'ordres différents, comportant jusqu'à quarante pages pour les plus volumineux, sont actuellement disponibles. D'autres sont en préparation. Renseignez-vous à l'adresse ci-dessus.

Remerciements à J.-C. Prudhon et Philippe Lempereur.

# STRATÉGIE INFORMATIQUE

**LE GRAND événement du début de l'année est bien sûr la sortie du troisième volet de la série *Close Combat*, consacré cette fois à tout le front russe !**

Théophile MONNIER

**A l'issue d'une furieuse mêlée au centre d'un village, un T-34 de commmandement se place en position de défense. En bas, une sélection de semi-chenillés allemands Sdkfz 250 ou 251 donne un aperçu de la grande diversité du matériel présent dans le jeu.**

Microsoft et Atomic Games n'ont pas lésiné sur les moyens, en nous proposant ni plus ni moins que l'ensemble de la guerre à l'Est, de 1941 à 1945. *Close Combat 3* comprend donc un très grand nombre d'opérations (série de scénarios) et de campagnes (série d'opérations), des premiers jours de l'offensive Barbarossa aux ultimes combats pour Berlin, en passant par toutes les grandes batailles de cette période : la contre-offensive de l'hiver 1942, Stalingrad, Koursk, etc.

L'ampleur de la période traitée permet un déploiement de matériels tout à fait exceptionnel et pratiquement complet. Tous les modèles de chars, des T-70 aux IS-2, des PzKpfw I aux monstrueux Kœnigstiger, sont disponibles, tout comme un nombre impressionnant de variantes d'infanterie : unités de la Garde, génie d'assaut, partisans, Waffen-SS, différents types de groupes de combat, etc.

Les appuis ne sont pas en reste, avec toute la gamme des semi-chenillés allemands, les véhicules anglais et américains du prêt-bail, les canons antichars de tous calibres. Tous ces matériels sont bien sûr évolutifs en cours de campagne.

Les unités se présentent par ailleurs maintenant avec trois niveaux de qualité : conscrits, réguliers ou élite, l'accès à ce dernier type dépendant du « grade » du joueur, selon ses résultats lors d'une campagne. L'une des évolutions les plus notables du système de jeu de *Close Combat* porte sur l'introduction de règles de commandement, avec la présence de chefs sur le terrain. Les unités démoralisées ou de faible qualité et qui se trouvent hors du rayon de commandement d'un chef sont ainsi susceptibles de ne pas agir, voire de faire retraite si elles sont menacées.

L'interface générale a été légèrement retouchée (carte stratégique et fenêtre d'unités mobiles) mais c'est surtout le graphisme qui est amélioré. Les explosions sont somptueuses et les cartes, de plus grande taille, présentent maintenant de véritables reliefs (collines, gorges de rivières) et de vastes bâtiments. Le générateur de scénarios est plus pratique que celui de *Close Combat 2*, même s'il n'est toujours pas possible de faire des cartes soi-même.

L'artillerie fait également son apparition mais elle est incluse automatiquement selon les scénarios, il n'est pas possible de l'acheter dans son ordre de bataille.

Malgré toutes ces améliorations, il faut toutefois parler du gros défaut de cette version, les campagnes. En effet, les auteurs du jeu ont pris le parti de proposer un nombre important de campagnes plutôt que de soigner la réalisation d'une seule. Le résultat est mitigé, on peut même dire que c'est une réelle déception... Les campagnes sont en fait des suites d'opérations organisées de manière strictement linéaire, c'est-à-dire que quel soit le résultat d'une opération, vous allez jouer l'opération suivante, même si vous avez obtenu un résultat contraire à la réalité historique. L'exemple le plus flagrant est l'opération sur Moscou, dans la grande campagne : si le joueur prend le Kremlin, ce qui est relativement facile, il remporte cette opération mais subira de toute manière la contre-offensive soviétique de janvier 1942 lors de l'opération suivante.

Le seul intérêt de remporter des victoires et d'obtenir plus de points pour acheter ses unités, ce qui en fait biaise complètement la partie, puisque plus un joueur gagne, plus il dispose de points pour se renforcer. Etrange ! Il n'y a donc pas du tout de gestion stratégique comme dans *CC2*, où le joueur devait gagner du temps en défense, prendre des risques en attaque et pouvait réellement faire des choix stratégique en privilégiant telle ou telle zone.

L'argument de Microsoft, et qui se justifie assez, est que les campagnes de *Close Combat 3* sont facilement jouables en réseau, à la différence de *CC2* où il fallait effectivement consacrer beaucoup de temps, avec des scénarios vite répétitifs, pour terminer Market Garden. Mais une seule vraie campagne à arbres (avec choix stratégiques), même limitée dans le temps, aurait fait de ce produit un pur chef d'œuvre, ce qu'il n'est pas loin d'être toutefois.

Reste à espérer que Microsoft soit capable de nous proposer assez rapidement des campagnes dignes de ce nom, ce que ne manqueront certainement pas de faire les fanatiques du jeu. En attendant, le front de l'Est vous attend, et c'est grandiose !

***Close Combat 3*** : jeu en temps réel à l'échelle tactique édité par Microsoft, en version française. Nécessite un Pentium 133 avec 32 Mo. Sous Windows 95 ou 98.

# LA BIBLIOTHEQUE STRATEGIQUE

**CE NUMÉRO de *VaeVictis* comprenant une simulation en encart sur les célèbres combats de Kharkov, nous avons pensé que c'était là l'occasion rêvée pour publier une rubrique bibliographique toute entière consacré au front de l'Est !**

Laurent HENNINGER

Note préliminaire : que l'on nous pardonne pour les redites d'ouvrages qui auraient déjà fait l'objet d'une présentation dans cette rubrique, mais elles nous apparaissaient comme nécessaires dès lors que nous voulions faire le point sur un sujet à la fois passionnant et de la plus haute importance.

L'histoire de la guerre germano-soviétique est, depuis déjà plusieurs années, en plein renouvellement, et ce particulièrement aux États-Unis. À cela, plusieurs causes : tout d'abord le fait que, dès la fin des années 70, l'armée de terre américaine a très fortement encouragé les recherches dans ce domaine. Il faut dire que nous étions alors encore en pleine guerre froide et que la connaissance de l'ennemi et de sa « culture de la guerre » revêtait une grande importance. Et puis, au sortir de la guerre du Vietnam, les militaires américains étaient enclins à la réflexion de fond sur les questions stratégiques, opératives et tactiques.

La conjonction de ces deux phénomènes donna naissance à de nombreux centres de recherche et de réflexion qui comptent encore parmi les meilleurs au monde dans les domaines qui nous intéressent ici (et que l'on peut d'ailleurs retrouver sur le web... avec de nombreux textes en ligne !). Il s'ensuivit que les militaires et analystes américains devinrent rapidement les meilleurs connaisseurs de l'armée soviétique et de son histoire. Et tout cela ne fut pas que dans le seul intérêt de la science et de la connaissance puisque la doctrine opérative AirLand Battle elle-même (concrétisée par le célèbre manuel FM 100-5) fut directement issue de ces travaux.

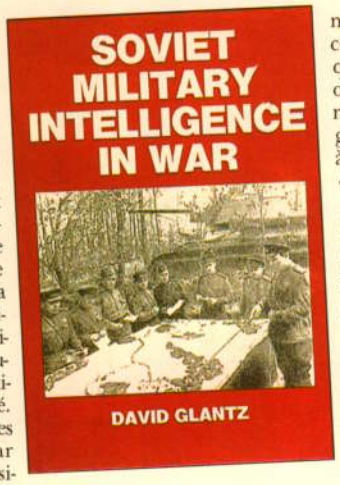
Ensuite, l'ouverture progressive des archives soviétiques allait grandement aider les chercheurs à reconsidérer de fond en comble tout ce qui avait été écrit et pensé durant plusieurs décennies. Le fait que la guerre froide touchait à sa fin allait enfin inciter les analystes occidentaux à faire preuve de plus d'objectivité que par le passé. Ainsi, dans les années 50 et 60, par exemple, la nécessité de soutenir à tout prix l'Allemagne occidentale et son armée, la Bundeswehr, eu, entre autres conséquences indirectes, le fait que les mémoires et autres écrits des militaires allemands sur le « front russe » furent acceptés quasiment sans aucun esprit critique (ce fut notamment le cas des mémoires de von Manstein, Guderian, etc.), alors que la prudence la plus élémentaire de tout historien honnête commandait de manipuler avec précautions les récits de tels acteurs des événements, *a fortiori* lorsqu'ils cherchaient à se dédouaner de tout ce qui aurait pu les remettre en cause (erreurs militaires ou atrocités), Hitler faisant alors office de bouc émissaire idéal...

Bref, il est de nos jours impossible de faire, lire et penser l'histoire de la guerre germano-soviétique (à elle seule la plus grande guerre terrestre de toute l'histoire, rappelons-le) en se contentant des seuls écrits produits durant les trois premières décennies de la guerre froide : les nouveaux travaux remettent tout cela en cause et leur lecture s'avère désormais obligatoire sur ces questions.

## INCONTOURNABLE GLANTZ

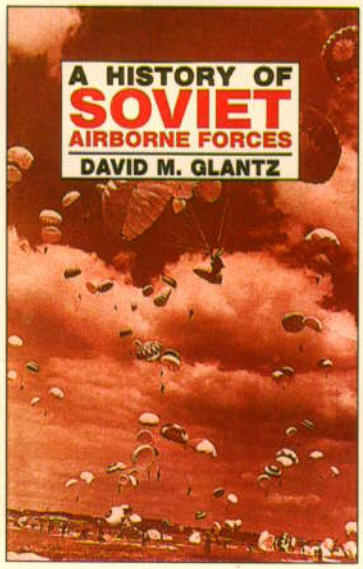
Le principal auteur de cette « nouvelle école de l'historiographie militaire soviétique » est le colonel de l'US Army **David M. Glantz**. Écrivain particulièrement prolifique, Glantz a rédigé ou co-rédigé de nombreux ouvrages, presque tous publiés chez l'éditeur londonien Frank Cass, lequel publie également la revue *Slavic Military Studies*, dirigée par... David Glantz lui-même. Citons ainsi, dans le désordre :

- ***Soviet Military Intelligence in War*** examine comment le renseignement et l'art opératif se rejoignent, comment s'effectue leur coordination, et le soutien (ou l'absence de ce dernier...) apporté par le renseignement à la planification opérative comme à l'exécution des plans. Il ne s'agit pas d'une étude sur le renseignement en tant que tel, mais sur la façon dont celui-ci peut accroître les chances de succès sur le champ de bataille en permettant ce que Foch appelait « l'économie des forces ». On comprend bien pourquoi les Anglo-Saxons ont raison de préférer la notion plus large « d'intelligence » à celle – étroite – de « renseignement »...

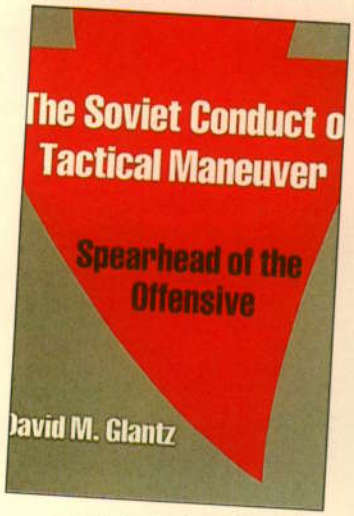



- ***Soviet Military Deception in the Second World War*** est un énorme « pavé », peut-être le plus gros ouvrage de Glantz. Il a pour thème le concept soviétique désormais célèbre en Occident de *maskirovka*, concept que l'on pourrait traduire par « ensemble de procédés et de ruses en vue d'obtenir la surprise militaire ». Après trois chapitres consacrés à la genèse et à la formalisation du concept dans les années d'avant-guerre, Glantz étudie son emploi systématique entre 1941 et 1945, puis ses implications dans le monde d'aujourd'hui et montre en quoi il est central dans toute la culture soviétique de la guerre.

- ***A History of Soviet Airborne Forces*** analyse comment et pourquoi les théoriciens militaires soviétiques ont toujours été fascinés par le concept de « manœuvre verticale » dans la guerre terrestre, à travers l'emploi de troupes déposées en planeur, aéroportées (parachutées) ou aéromobiles (héliportées), et ce dans le cadre de leur plus vaste concept « d'opérations dans la profondeur ». Après avoir étudié la genèse de ces troupes, Glantz passe en revue les principales opérations dans lesquelles elles furent engagées lors du second conflit mondial, puis analyse leurs concepts d'emploi tout au long de la guerre froide et enfin dans la nouvelle armée russe.




- ***From the Don to the Dniepr*** - *Soviet Offensive Operations, December 1942-August 1943* est bien évidemment l'ouvrage le plus directement en rapport avec le thème de la simulation présentée dans ce numéro. Glantz y étudie avec précision cette période fondamentale dans l'histoire et l'évolution de l'armée rouge. Après un hiver particulièrement riche en péripéties, avec de nombreuses victoires et de retentissantes défaites (contre-offensive de von Manstein), l'armée rouge apprend sur le terrain et dans le feu de l'action la pratique de la guerre moderne. C'est à la suite de cela qu'une nouvelle armée soviétique verra le jour, qui connaîtra le succès à Koursk et ne s'arrêtera qu'à Berlin.




- ***The Soviet Conduct of Operational Maneuver*** et ***The Soviet Conduct of Tactical Maneuver*** constituent de parfaites synthèses à la fois théoriques et pratiques sur l'intégration de la manœuvre interarmes au sein de ces processus éminemment complexes de la guerre mécanisée moderne. Ceux qui aimeraient comprendre pourquoi et comment la manœuvre tactique s'insère dans la manœuvre à l'échelon opératif, et comment celle-ci s'insère à son tour dans la manœuvre stratégique, laquelle est conditionnée par des facteurs politiques et/ou géopolitiques feraient bien d'étudier des deux livres en détail.

Par ailleurs, Glantz est le co-auteur, avec Jonathan House, de ***When Titans Clashed - How the Red Army Stopped Hitler***, paru cette fois chez University Press of Kansas (voir recension dans VV n° 16). Nous avons là sans doute le meilleur ouvrage actuellement disponible sur l'intégralité de la guerre germano-soviétique, vue essentiellement dans une perspective stratégique soviétique (attention : j'ai bien écrit « perspective stratégique », et non pas « idéologique » !...). Cartes, plans, ordres de bataille, listes de sources, tout contribue à faire de ce livre une véritable « bible », et ce d'autant plus que les auteurs abordent l'intégralité des problèmes historiques : aussi bien ceux d'ordre stratégique que ceux d'ordre étroitement technique, en passant, bien sûr, par toutes les questions « intermédiaires » (opératique, tactique). Peut-être le livre de base par lequel débuter toute étude sur notre sujet.

## ET LES AUTRES

Pour ceux que la langue anglaise rebute (mais aussi pour tous les autres), je ne peux que conseiller la lecture d'un livre qui est sans doute le meilleur actuellement disponible en français sur l'histoire militaire soviétique : ***La Mandchourie oubliée - Grandeur et démesure de l'art de la guerre soviétique***, de Jacques Sapir (éditions du Rocher, collection « L'art de la guerre »). En partant de l'analyse détaillée des trois guerres russo/soviéto-japonaises de 1905, 1939 (Khalkin-Gol) et 1945, l'auteur nous propose des considérations générales sur ce qu'il n'hésite pas à nommer la « culture soviétique de la guerre », aussi bien dans les décennies de la guerre froide que dans les années 20 et 30 et même à travers un chapitre spécifiquement consacré à l'affrontement avec l'Allemagne, entre 1941 et 1945. Avec celui de Glantz et House, voici l'autre ouvrage de base sur la question.

Enfin, pour ceux qui seraient décidés à encore approfondir le sujet, trois livres abordent d'autres questions fondamentales mais plus « étroites » :

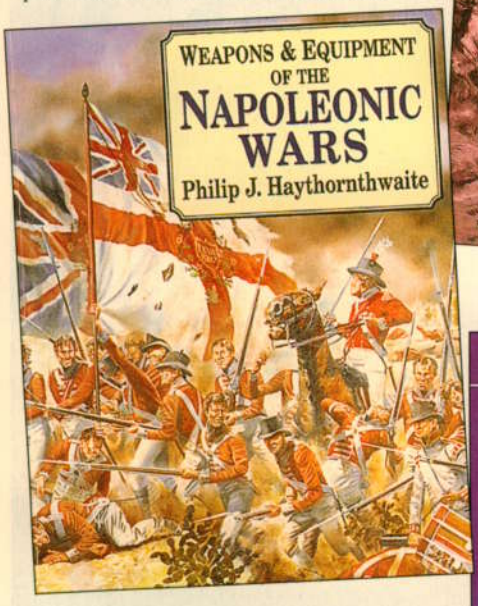
– ***The Structure of Strategic Revolution*** - *Total War and the Roots of the Soviet Warfare State*, de James J. Schneider (Presidio Press) nous propose un panorama complet de la genèse de cette école de pensée (et de pratique !) militaire, depuis l'influence de l'étude de la guerre de Sécession américaine ( !) jusqu'aux grands théoriciens soviétiques des années 20 et 30, en passant par l'influence des théories marxistes sur l'importance de l'économie et de la production industrielle.

– ***Stalin's Lieutenants*** - *A Study of Command Under Duress*, de William J. Spahr, lui aussi ancien colonel de l'US Army, mais également ancien de la CIA et biographe de Joukov, étudie le fonctionnement du haut commandement soviétique durant la « Grande Guerre patriotique », en mettant l'accent sur le fait que la pratique quotidienne du commandement sous la direction suprême d'un homme tel que Staline imposait aux généraux et maréchaux des conditions de stress, si ce n'était même de terreur, que bien peu d'autres chefs d'armée ont eu à endurer dans d'autres pays ou à d'autres époques.

– ***Stalin's Reluctant Soldiers*** - *A Social History of the Red Army, 1925-1941*, de Roger R. Reese (University Press of Kansas), est une étude au thème particulièrement original et qui n'aurait absolument pas pu être réalisée avant l'ouverture des archives de l'ex-URSS. Reese nous montre comment les projets communistes de créer une armée d'un type entièrement nouveau, avec des rapports internes radicalement différents de ce qu'ils étaient dans les armées « bourgeoises » furent des échecs désastreux qui comptent au moins autant que les grandes purges de 1937-38 dans l'explication des défaites de l'année 1941. Outre l'aspect militaire, on dispose là d'un remarquable apport à la connaissance de la société soviétique en général durant ces premières années d'existence. ❐

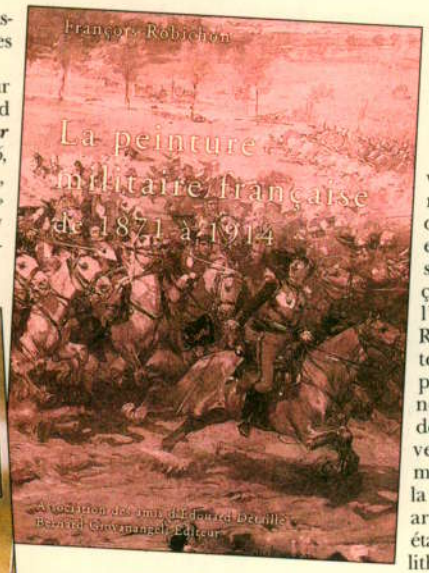
Pour ce qui concerne l'actualité éditoriale classique, quelques ouvrages français et britanniques ont retenu mon attention.

Les éditions Windrush Press poursuivent leur politique de réédition avec un ouvrage d'Alfred H. Burne & Peter Young sur ***The Great Civil War*** - *A Military History of the First Civil War 1642-1646*, originellement paru en 1959. D'un autre côté, elles enrichissent leur collection « Great Battles » d'un livre de Digby Smith sur **Borodino**. On y trouve de bons ordres de bataille et d'intéressantes réflexions d'un auteur qui s'est beaucoup promené sur les lieux des affrontements.

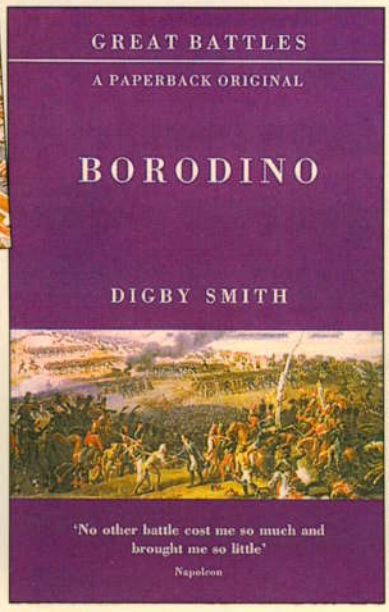


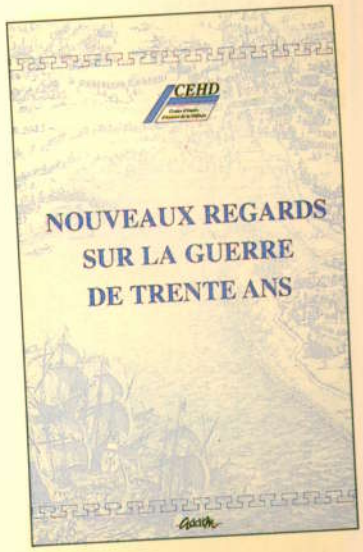

Aux éditions Arms and Armour Press, il convient de se précipiter sur ***Weapons & Equipment of the Napoleonic Wars***, de Philip J. Haythornwaite, où l'on trouvera une présentation exhaustive de tous les « outils tactiques » des soldats de cette époque. Je ne vois rien à redire à un livre aussi complet et bien fait, tout au moins pour une première approche de la question, car il est bien évident que, sur de tels thèmes, on peut toujours chercher la précision à l'infini, particulièrement dans le domaine de l'uniformologie.

Côté français, la Troisième République semble à l'honneur. D'une part, les éditions Bernard Giovanangeli viennent de rééditer un ouvrage qui fit beaucoup de bruit en son temps : les ***Lettres à l'armée 1872-1873*** - *Méthode pour une réforme*, du général Lewal. Cette édition est due au travail patient du colonel Bernède assisté de Jérôme Pesqué, excellents connaisseurs de l'armée française du temps de l'idéal de la « Revanche ». Ces textes sont d'autant plus intéressants qu'ils nous prouvent que des voix ont su s'élever en faveur de la modernisation et de la réforme dans une armée française qui était loin d'être monolithique.




Enfin, en collaboration avec l'Association des amis d'Édouard Detaille, le même éditeur vient de publier ***La peinture militaire française de 1871 à 1914***, de l'historien d'art François Robichon. Ce bel album, hélas en noir et blanc, nous propose un panorama complet de ce qui fut l'âge d'or dans notre pays de ce genre artistique si particulier : les styles esthétiques, les genres, les thèmes abordés selon les moments, les débats et les polémiques parfois violentes qu'ils suscitèrent, etc. Les amateurs des Detaille, Meissonier et autre Alphonse de Neuville y trouveront là de quoi satisfaire et approfondir leur passion.




**La guerre de Trente ans**

Le Centre d'études d'histoire de la Défense vient de publier les actes du colloque consacré à la guerre de Trente ans et qui s'est tenu le 6 avril 1998 à l'École militaire. Rassemblé sous le titre ***Nouveaux regards sur la guerre de Trente ans***, ces textes abordent essentiellement les questions militaire, avec par exemple *La stratégie et la « révolution militaire » dans la guerre de Trente ans : une révolution manquée*, de Derek Croxton, ou *La guerre de Trente ans sur mer*, de Michel Vergé-Franchesni. Notre chroniqueur Laurent Henninger a pour sa part abordé *Le renouveau de la cavalerie dans les armées occidentales*, montrant comment les combats livrés en Europe centrale et dans les Balkans font redécouvrir à l'Occident l'importance de la cavalerie légère et, de façon générale, définit une nouvelle doctrine d'emploi de la cavalerie.

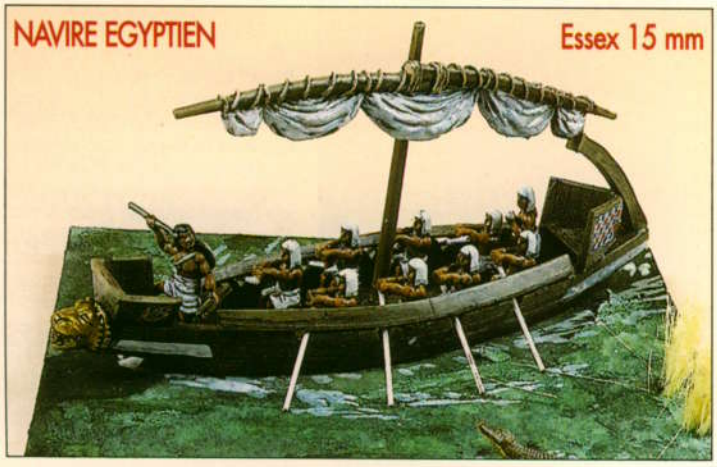
Publication disponible par l'ADDIM, 6, rue Saint-Charles, 75015 Paris. Tél. : 01 53 95 44 00. 90 FF.

# LA GRANDE PARADE DES FIGURINES

## Toutes les nouveautés

Rubrique réalisée par **Christophe Caillaud**, avec le soutien

### NAVIRE EGYPTIEN — Essex 15 mm



Ce splendide navire égyptien vient compléter la gamme Essex dont nous vous avons présenté le drakkar viking dans le dernier numéro.
*Peinture Christian Agostini*

### EGYPTIENS — Old Glory 25 mm

Les troupes égyptiennes s'élancent en ordre serré vers le combat. Le nouveau royaume possède une infanterie solide et bien armée.
*Peinture Sébastien Rocher*

### ASSYRIENS — Old Glory 25 mm

Ce chariot assyrien sargonide représente le fer de lance de cette redoutable – voir la bataille de la rivière Ulai dans VV n°20 – et redoutée armée.
*Peinture Sébastien Rocher*

### GUERRE CIVILE ANGLAISE — Old Glory 25 mm

Tous les types d'infanterie royaliste de cette période sont représentés ici : piquiers, mousquetaires et commandement.
*Peinture Christophe Caillaud*


**ANNI MINI**
**22, bd de Reuilly**
**75012 Paris**

Tél. : 01. 43. 43. 33. 51
Fax : 01. 43. 43. 55. 71
**3615 ANNI MINI (2,23 F/mm)**

PRINCE AUGUST (25 mm)
Figurines et véhicules au 1/72 pour Wargame
ESCI – Italeri – Revell – Acurate – Airfix – etc.
* Starlux – Britains – Dolmen *
Véhicules tous montés 1/72
Collection Armour
(Panzer, Sherman, GMC, LAV...)

**VENTE PAR CORRESPONDANCE**
*Carte Bleue – Carte Aurore*
*ouvert de 10h à 19h – fermé dimanche et lundi*
*métro Daumesnil-Dugommier. Bus : 29 – 87 – 46 – 62*

**Atelier de Gulliver**
19, rue de l'Oratoire
06130 Grasse
Tél. : 04. 93. 36. 34. 44

Vente par correspondance
Extrait du catalogue d'éléments de décor pour jeu d'histoire en 15 mm

| TENTES | |
|---|---|
| Tente ronde 1 | 10 F |
| Tente ronde 2 | 12 F |
| Tente Ronde 3 | 15 F |
| Tente ronde 4 | 12 F |
| Tente carrée 1 | 20 F |
| Tente carrée 2 | 30 F |
| Tente ovale 1 | 30 F |
| Paire de tentes | 12 F |
| Tente arabe | 16 F |
| Petite yourte | 12 F |
| Grande yourte | 40 F |
| Tente 2 pentes 1 | 16 F |
| Tente 2 pentes 3 | 25 F |
| Tente 2 pentes 4 | 12 F |
| Tente 2 pentes 2 | 16 F |

| BATIMENTS ET MAISONS | |
|---|---|
| Tour féodale 1 | 60 F |
| Maison arabe 1 | 30 F |
| Maison égyptienne | 40 F |
| Maison torchis rectangulaire | 30 F |
| Petite hutte ronde | 12 F |
| Maison torchis en forme de T | 30 F |
| Maison torchis et rondins | 24 F |
| Hutte longue | 30 F |
| Grande hutte | 30 F |
| Maison en pierres et planches | 30 F |

| RUINES | |
|---|---|
| Maison en ruines | 32 F |
| Ruine fortifiée Angle 1 | 12 F |
| Ruine fortifiée Angle 2 | 12 F |
| Ruine fortifiée 2 éléments droits | 16 F |

*Participation aux frais de port et d'emballage : 10 % du montant de la commande*

## LES PIRATES — Wargames Foundry 25 mm

Les personnages mythiques de « L'île au trésor » sont tous représentés dans cette gamme : Long John Silver, sir Trelawnay, Jim Hawkins, le captain Smolett et Doc livsey.

*Peinture Christophe Caillaud (en haut), Gary Chalk (en bas)*

## LES GRENADIERS — Wargames Foundry 25 mm

Ces grenadiers à cheval de la Garde impériale en tenue de campagne et en grande tenue existent en seize références différentes.

*Peinture Christophe Caillaud*


R E K K

NOUVELLE ADRESSE

**REK**

**70, Bld Daloz**
**62520 Le Touquet**

Tél. : 03.21.05.44.94
(Maintenant par l'autoroute A16 à 2h de Paris)

Ouvert 7 jours sur 7

**La société Rek Editions propose le jeu d'histoire Héroïka dans son nouveau magasin**

**La Boutique Héroïka** : un accueil exceptionnel vous attend dans un cadre idéal
Vous pourrez tous les jours vous initier à Héroïka (toutes époques)
Spécialiste de la figurine de jeux et de collections
Distributeur de :
MINIFIGS, TOULLER et OLD GLORY
Possibilité de commander vos figurines peintes
Plus de 10 000 figurines peintes 1er Empire 15 mm sont à votre disposition
Offre de remise exceptionnelle de figurines peintes de notre stock pendant un mois
***Vente par correspondance***
Distributeur exclusif de tapis de flocage adhésif (pour vos champs de bataille)
Spécialiste des décors de champs de bataille
Très bientôt Héroïka vous sera présenté sur CDROM
Pour tout renseignement et recevoir un catalogue gratuit,
***tél. au nouveau N° 06.08.57.27.20 (7/7 jours)***



# JEUX DESCARTES WAGRAM

DESCARTES BOUTIQUES

**LE SPÉCIALISTE DES JEUX ET DES FIGURINES HISTORIQUES TOUTES LES ÉPOQUES, TOUTES LES ÉCHELLES...**

**6, RUE MEISSONIER, 75017 PARIS**
**TEL. : 01. 42. 27. 50. 09 FAX : 01. 42. 27. 20. 81**

**Chevaliers XIVe siècle 15 mm Essex peinture Christophe Caillaud**

## NOUVEAUTÉS FIGURINES ESSEX 15 mm

**Américains Seconde Guerre Mondiale**

**Lot n° 1 :** Assortiment de figurines américaines parmi les premières références sorties soit 1 mitrailleuse BAR - servants, 32 piétons et 6 officiers ou sous-officiers ..... **132 F**

**INFO : suite au lot n° 1 du VV24, il est sorti depuis un bateau période haute Antiquité, ainsi que les marins qui l'accompagnent :**
Egyptiens, Sherdens, Pelsets, Mycéniens, Assyriens et Esclaves.
**(Prix du bateau : 67 francs, la pochette de marins : 28 francs)**

## NOUVEAUTÉS FIGURINES DIXON 25 mm

**Pirates**

**Lot n°2** : 8 pirates variés et un canon « Swivel », ainsi que le Capitaine Kidd ..... **90 F**
(Rappel Elite n° 67 : Pirates 1660/1730 pour 99 francs)

## NOUVEAUTÉS WARGAMES US

**Lot n° 3** : LODZ 1914 (Moments in History) : Wargame traitant du « blitzkrieg » allemand sur le front russe après Tannenberg. 720 pions, une grande carte, 3 scénarios dont la campagne complète.
En anglais ..... **389 F**

**Lot n° 4** : BARBAROSSA : ARMY GROUP CENTER 1941. (GMT) : 3e jeu de la série East Front. L'offensive de Juin au cœur de la Russie. 1120 pions et 4 cartes superbes, un ordre de bataille très détaillé et huit scénarios variés. En anglais ..... **519 F**

Je désire recevoir :
**Lot N° 1** ..... exemplaires au prix de **132 F** = ..... **F**
**Lot N° 2** ..... exemplaires au prix de **90 F** = ..... **F**
**Lot N° 3** ..... exemplaires au prix de **389 F** = ..... **F**
**Lot N° 4** ..... exemplaires au prix de **519 F** = ..... **F**

Participation aux frais de port ..... **40,00 F**
Ci-joint mon règlement de ..... **F**

à l'ordre de **JEUX DESCARTES**

**Nom** ..... **Prénom** .....
**Adresse** .....
.....
**Code postal** ..... **Ville** .....
**Tél. :** .....

**VV MARS / AVRIL 99**

## LA CAVALERIE D'EMPIRE

Italeri 1/72

La célèbre marque italienne vient de sortir plusieurs références sur la cavalerie de l'Empire : les dragons et les douze premiers régiments de hussard bénéficient d'une excellente gravure et sont parfaitements compatibles avec les figurines en plomb. *Peinture Stéphane Brunnet*

FIGURINES - ACCESSOIRES - PEINTURE

**LE 13e DRAGON**

**45, rue Servan - 75011 PARIS**
**(Métro Saint Maur)**
**Tél./Fax : 01. 43. 57. 49. 45**

**MITHRIL - FENRYLL**

**Toutes les collections disponibles - PROMO 10 % en février**

**PRINCE AUGUST**
Tous les moules en 25 mm
Les jeux d'échecs.
Les moules en 54 mm

**EVERGREEN**
Tous les profilés à 25 F
Toute la gamme disponible

**PRINCE AUGUST PEINTURE**
Toute la gamme disponible
Les supers or et argent

**LES COLLES**
ZAP (lentes et rapides)
Les mastics MILLIPUT

**LE DECOR**
*Les socles :*
ANDREA, AMATI, ELISENA
*Les produits*
WOODLAND SCENICS
(eau, flocage, herbes etc...)

**LES PINCEAUX PRINCE AUGUST, RAPHAEL, W & N**
Du 10/0 au 6 et les brosses
Les vernis, apprêts, mascol etc...

***VPC - Port 30 F + 10 F Colissimo***
***Gratuit à partir de 1 000 F***
***Magasin ouvert du Lundi au Samedi de 10 h 30 à 18 h 45***
***Fermé le mercredi***


## LA CAVALERIE D'EMPIRE HÄT 1/72

La cavalerie est aussi à l'honneur chez Hät. Les figurines sont superbes comme d'habitude et les boîtes dessinées par notre ami Guiseppe Rava ne sont pas en reste.

## LA GUERRE DE SECESSION — Wargames Foundry 25 mm

Les rebelles sont là ! Spécialistes des coup de mains derrière les lignes ennemies – les *Mosby's raiders* –, ces cavaliers sudistes arborent des tenues pour le moins peu réglementaires.
*Peinture Philippe Allard*

## LA GUERRE DE SECESSION — Redoubt Enterprise 25 mm

De gauche à droite, le 8th Wisconsin de la célèbre Iron Brigade, la 68th Irish Brigade et le 20th Maine du colonel Chamberlain à Little Round Top.
*Peinture Christophe Caillaud*

## L'AFRIQUE — Wargames Foundry 25 mm

Tous les grands explorateurs sont présents dans cette superbe gamme *Darkest Africa* de *Wargames Foundry* : Sir Richard Francis Burton, Carl Peters, Graf von Schnyder, Henri Morton Stanley (jeune et vieux). *Peinture Christophe Caillaud*

## CHASSEURS D'AFRIQUE — Old Glory 25 mm

Montés sur leurs fiers destriers blancs, ces chasseurs d'Afrique rappellent l'épopée coloniale du XIX[e] siècle : qu'il était beau ....
*Peinture Champs de Mars*

## TABORS — Peter Pig 15 mm

Ces tabors marocains ont été obtenus en convertissant des figurines guerre d'Espagne.
*Peinture Stéphane Langlois*

## PARAS US — Old Glory15 mm

Ces paras américains, très classiques mais toujours indispensables, sont parfaits pour jouer à *Command Decision*, à *Section d'assaut* ou aux futures extensions de *Guerre éclair*. *Peinture Hervé Perez*


# Alain Touller Figurines

**16, rue de la Tour – 06510 Gattières**
**Tél. : 04. 93. 08. 66. 41**

**Nouveautés 15 mm**

**Antique, Médiéval :**

Boite cœur d'armée **340 F**

Boite 232 : Carthaginois : 40 cavaliers, 104 piétons, 3 éléphants

Boite 233 : Romains polybe : 24 cavaliers, 160 piétons

**1er Empire : Russie :** Cosaques de la Garde

**Coloniaux :** Infanterie de marine, tirailleurs, Africains

***Vente par correspondance. Catalogue disponible contre 3 timbres.***


## DECORS — SMD 20 mm

SMD nous propose une interressante ruine d'usine en 20 mm qui permettra à tous les amateurs de combats en milieu urbain d'agrémenter leurs tables de jeu. *Peinture SMD*

## DECORS — Scenic Effects 20 mm

Ces tranchées creuses sont parfaites pour jouer à *Orages d'acier*, et permettent de loger facilement des figurines 20 mm, comme ici des soldats français *IT Figures*.

*Peinture J.-C. Prudhon*

## EQUIPAGES DE BLINDES — SMD 20 mm

Ces équipages de blindé allemands sont vendus en sachet de douze multiposes (les bras sont interchangeables). La gamme propose aussi des équipages soviétiques, américains, des canons d'assaut allemands et des civils.

*Peinture SMD*

## VEHICULES 2e GM — Battle Front 15 mm

BattleFront, nouvelle marque venue des antipodes (Nouvelle-Zélande) propose une gamme étendue et d'un excellent rapport qualité-prix de véhicules de la Seconde GM. En haut un M16 américain et un SU-76 soviétique, en bas un Crusader Mk III en camouflage désert.

*Peinture J.-C. Prudhon (en haut) et Stéphane Langlois (en bas).*

## LE GUIDE DES SPECIALISTES

**MINIATURES 2000** — *63, av. Philippe Auguste 75011 Paris*
*Tél./Fax : 01. 43. 71. 26. 02*
*Figurines du 15 au 25 mm, toutes époques, peintures, accessoires et environnement*
**Point de vente conseil moules et figurines Prince August**
**toute la gamme de peinture acrylique vinylique Prince August**
**Dépositaire des marques Mitril, Essex, Minifig...**
**Figurines au 1/72 : Accurate, Italeri, ESCI, Revell, Imex, Hät...**
**Véhicules au 1/72 kit ou T.M. : Armour, Matchbox, ESCI, Hasegawa, Fujimi...**
À notre magasin ou par correspondance : *France, Etranger et Dom-Tom*
*Catalogue (réf. + Prix) contre 4 timbres à 3 F*
*Indiquez avec précision la documentation qui vous intéresse (code VAE) et votre adresse !*

**ELLERBURN ARMIES** — **Figurines et accessoires Hinchliffe 25 mm**
**Notre gamme comprend :** *Napoléoniens - Campagne d'Espagne - Guerre de Sept ans - Guerre d'Indépendance américaine - Guerre de Sécession - Médiéval - Antique - Renaissance*
*Troupes coloniales britanniques*
*Figurines de personnalités, équipements pour toutes périodes. Plus de 2 000 figurines disponibles !*
*Nouvelle gamme de matériel de siège «Fantastique»*
Prix : £ 0.50 par figurine, chevaux : £ 0.60, équipements, à partir de £ 2.40 Catalogue : £ 1.50
**ELLERBURN ARMIES**
**Boxtree, Maltongate, Thornton Dale Nr Pickering**
**N. Yorkshire YO18 7SD ANGLETERRE Tél. : 1751. 47. 42. 48 - Fax : 1751. 47. 72. 98**
*Service de vente par correspondance express dans le monde entier; nous acceptons toutes les cartes de crédit international.*
*Nous ne facturons que les frais de port strictement nécessaires. Service de peinture par spécialistes possible.*

**CA VA ALLER**
**Boulevard de l'Yser - Galerie Eldorado n°23**
**6000 Charleroi - Belgique - Tél. / Fax : (00.32) 71.30.70.62**
Distributeur officiel pour la Belgique
de la marque REDOUBT ENTREPRISES et DIXON
(période guerre civile USA, guerre civile UK, figurines trois mousquetaires, guerres Napoléoniennes) 25 mm
*Vastes gammes figurines fantastiques et historiques.*
*Peintures VALLEJO (gamme complète)*

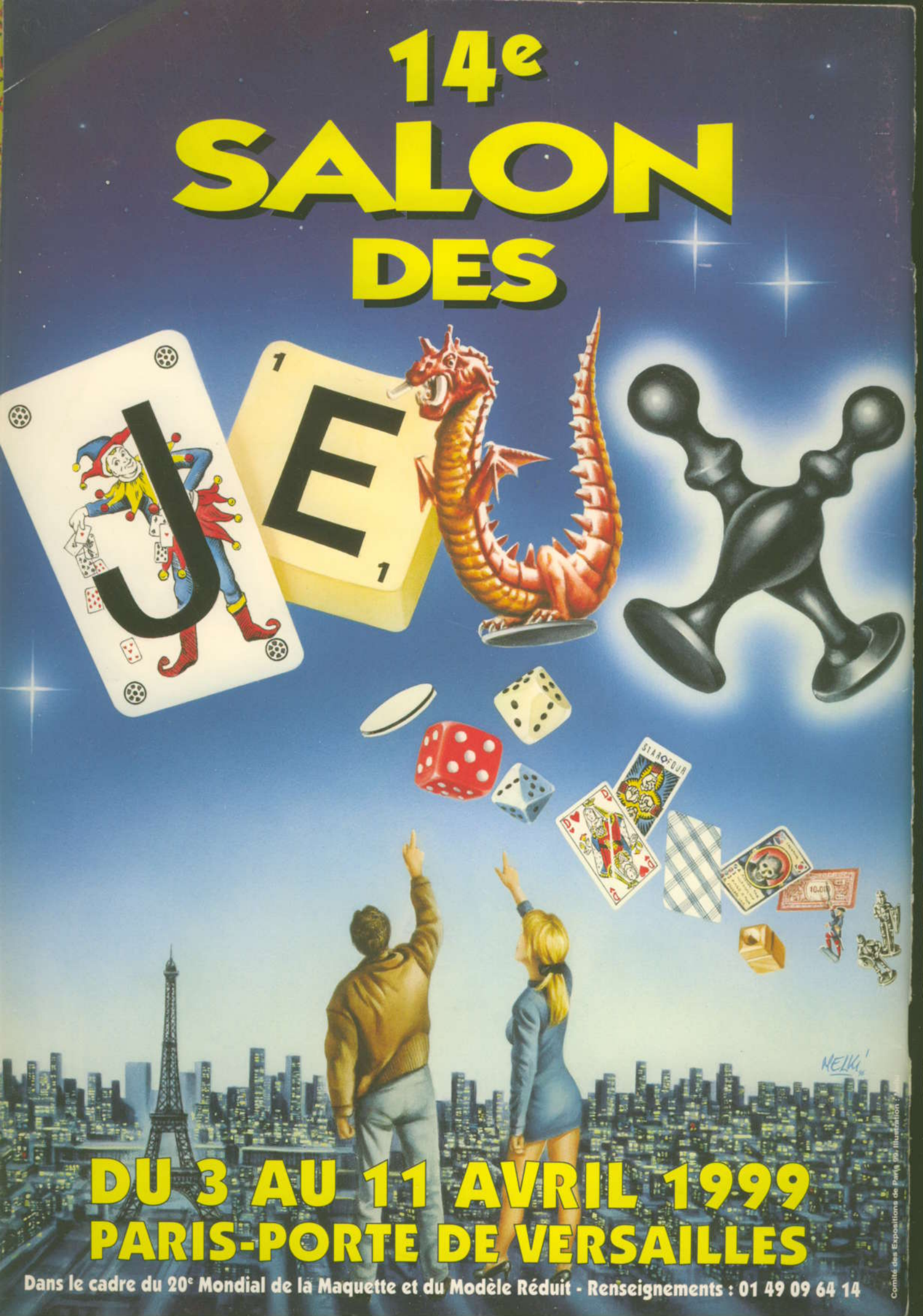
**MUSEUM MINIATURES. FIGURINES & ACCESSOIRES 15 mm**
Catalogue £1.25 (frais de port inclus) – CATALOGUES : Grecs ; Romains, Gaulois, Arabes, Carthaginois, Chinois, Gladiateurs, Indiens, Seleucides, Seldjouques, Scythes, Thraces, anciens Bretons, successeurs d'Alexandre, médiévaux, Normands, Perses islamiques, Guerre de trente ans, Guerre de Sécession, Français, Anglais et Prussiens de l'époque Napoléonienne
**EQUIPEMENTS** :Wagons, charrettes, Warwagons, canons, engins de guerre médiévaux.
**PRIX (en livre)** : 0.15 Fantassins - 0.30 Cavaliers - 1.40 Chariots 2 chevaux - 2.00 Chariots 4 chevaux 2.00 Elephants - 1.40 Catapultes - 1.40 Canons et servants - 1.40 charrettes - 2.00 Wagons - 1.40 Assortiments de paysans - 3.50 Grosse bombarde - 1.40 Assortiment de chevaux - 0.40 Chameau
Nouvelle adresse : Museum Miniatures –28, Long Lane – Driffield – Yorkshire - UK
**Tél. : (00.44) 1262.670.421 ou (00.44) 1377.241.010 – Fax : (00.44) 1262.670.421 ou (00.44) 1377.241.010.**
E-mail Dave@museumminiatures.co.uk – Site Internet www.museumminiatures.co.uk
**Expédition Outre-mer et Europe 20% – Montant minimum livraison : £1.00 – Paiement par Carte Visa, Master Card, Eurochèques...**

**AB** *Figures for Wargamers & Collectors*

Pour tous renseignements sur
les meilleures figurines napoléoniennes de 15 mm,
envoyer 3 coupons-réponses internationaux à :
**Ffos Yr Ewig, Llanfynydd, Carmarthen, SA32 7DD, G.B.**
Téléphone / fax : **+ 44 (0) 1558.668.771**
ou bien consulter notre page internet à :
**www.ab-figures.demon.co.uk**

**EXO KIT**
14, rue du Moulin d'Etif 95500 GONESSE
Tél. : 01. 39.87.38.95 – Fax : 01.48.33.67.94.
***Leader VPC** 20 mm – Catalogue couleur 50 F*
*Mais aussi, échelles 15 et 25 mm 1/200, 1/300, 1/600, 1/700, 1/1200e, etc.*
**Nouveautés EXO KIT**
***7616*** Soldats Français (1940) ..... ***32,00 F***
**Nouveautés RÉTROMODELS**
***72025*** Mitrailleuses belges et russe
1re GM avec servants ..... ***70,00 F***
**Distributeur exclusif de : MILICAST, BRITANNIA MINIATURES, FINE SCALE FACTORY, TRUX, SHQ MINIATURES, SKYTREX (HINCHLIFFE, FF20)...**
Conditions générales de ventes :
Règlement par chèque, CB, Mastercard, à l'ordre d'EXO KIT Port CEE recommandé, 50 F de 0 à 499 F, 10% de 500 F à 999 F et gratuit à partir de 1 000 F de commande,
SARL au capital de 50 000 Frs - RCS Pontoise B - APE 526 B – Siret 39539207900012

# 14e SALON DES




## DU 3 AU 11 AVRIL 1999

## PARIS-PORTE DE VERSAILLES

Dans le cadre du 20e Mondial de la Maquette et du Modèle Réduit - Renseignements : 01 49 09 64 14

Comité des Expositions de Paris ph. illustration

*Kharkov 1943* permet de rejouer les opérations « Etoile » et « Galop » dans le Donbass. L'un des joueurs contrôle les forces soviétiques des fronts du Sud-ouest et du Voronezh, l'autre les forces allemandes du groupe d'armée Sud (ex-Don). *Ce jeu utilise un système dérivé d'*Arnhem 1944 *paru dans VV n°13. et qui permet une grande fluidité. Nous conseillons aux joueurs de lire l'exemple complet d'activation présenté dans le* Journal de marche *avant de jouer.*

## Un jeu de Nicolas STRATIGOS

Ce jeu nécessite l'utilisation de dés à six faces (notés 1d6). L'abréviation hex. est utilisée pour hexagone. Toutes les distances sont données en hexagones.

# 0 - GÉNÉRALITÉS

### 0.1 - Echelles de jeu

Un tour de jeu représente environ quatre jours de temps réel. Un hexagone sur la carte correspond à environ 10 km. Les pions d'unité représentent des corps, des divisions, des brigades, des régiments, des bataillons, des compagnies, des Kampfgruppen ou des état-majors avec leur éléments organiques.

### 0.2 - Terrain

La carte représente la région entre Belgorod et Stalino. Une grille hexagonale est surimpressionnée sur la carte afin de réguler les mouvements et les combats des unités. Les effets des différents types de terrain sur le mouvement et le combat sont répertoriés sur la Table des effets du terrain et sur la Table des résultats de combat.

# 1 - UNITÉS ET ORGANISATION

### 1.1 - Unités

Chaque unité possède les informations suivantes : taille, nombre de points d'empilement, valeur de combat, nombre de pas de combat.

Les unités d'infanterie possèdent toutes **10 Points d'opérations** (PO), les unités motorisées, blindées et de cavalerie possèdent toutes **12 Points d'opérations** (PO). Ces Points d'opérations permettent de réguler le mouvement et le combat.

Un code couleur permet de reconnaître facilement certaines formations (divisions allemandes ou corps soviétiques représentés par plusieurs pions). Le fait d'agir en formation peut apporter un bonus pour le joueur allemand (voir 7.4).

● La valeur blindée des unités n'est pas représentée sur le pion , elle est la suivante :

– unités blindées, états-majors de Pz Korps, d'armée blindée ou du groupe mobile Popov = **valeur de combat** ;

– unités de reco = **1/2 valeur de combat** ;

– autres = **0**.

● La valeur antichar des unités est :

– unités blindées, états-major = **valeur de combat** ;

– unités de reco = **1/2 valeur de combat** ;

– régiments motorisés ou mécanisés, KG, divisions soviétiques = **2** (cette valeur est réduite à 1 quand l'unité a perdu la moitié des points de combat indiqués sur le pion) ;

– brigades, régiments d'infanterie, artillerie (autre que lances-roquettes) = **1** ;

– autres = **0**.

### 1.2 - Réduction des unités

La plupart des unités possèdent plusieurs pas de combat. Un chiffre sur le pion indique

Nombre de points de combat. Le point indique une unité de chars lourds
Désignation
points d'empilement
Le carré bleu indique que l'unité utilise la colonne infanterie pour le mouvement, rouge : la colonne Mot/Méca
Taille
Nombre de pas de combat

quel est le nombre de pas **maximum** de l'unité. Un marqueur placé en dessous de l'unité permet de connaitre le nombre de **pas de combat** perdus par l'unité en cas de pertes au combat ainsi que sa valeur de combat correspondante.

De façon générale une unité perd deux **points** de combat par **pas** de combat. ***Exemple*** *: une unité de valeur 5 et ayant 3 pas de combat est réduite de la façon suivante : à la première perte l'unité ne possède plus que 3 points de combat, à la seconde, 1 point de combat, la troisième l'élimine.*

Certaines unités commencent la partie en ayant déjà des pertes, dans ce cas, le nombre de **pas perdus** est indiqué dans le déploiement.

**Cas particulier** :

*Le rouge indique une unité de la Garde*

– les unités qui ne possèdent qu'un pas de combat sont éliminées à la première perte ;

– les unités de Nebelwerfer ou de Katouchia qui sont attaquées **seules** dans un hex. défendent avec une valeur de **1**, les autres unités d'artillerie défendent avec leur valeur divisée par deux, et une valeur antichar de **1**. Si une unité seule subit un résultat défavorable, elle est **éliminée**.

– les unités de Tigres qui subissent un pas de perte ne perdent **qu'un point** de combat (de deux points, elles passent à un point de combat).

### 1.3 - Détachements et recombinaison

Le joueur soviétique peut détacher des brigades blindées de ses corps blindés, et le joueur allemand des bataillons de ses régiments blindés. Pour ce faire, lors de l'activation de l'unité le joueur place dans le même hex. que l'unité mère un pion détachement et retire le nombre de pas de combat correspondant à l'unité mère, ce pion détachement est alors considéré comme une unité à part entière. . Le détachement peut se recombiner avec l'unité mère en commençant une activation dans le même hex. que son unité mère, celle-ci récupère les pas correspondants et le détachement est retiré du jeu. Ces actions ne coûtent aucun PO. ***Attention*** : *Le joueur soviétique est limité dans le nombre de détachements possibles à une brigade blindée par corps blindé et le joueur allemand à un bataillon par régiment. Les valeurs indiquées sur les détachement sont des valeurs maximales (voir exemple d'activation).*

Le joueur soviétique peut recombiner ses brigades et divisions d'infanterie entre elles quand celle ci ont subit de fortes pertes. Les deux pions doivent se trouver dans le même hex. au moment de l'activation, une des unités est retirée du jeu et l'autre récupère ses pas de combat. **Attention** ! On ne peut pas recombiner deux unités au dela de la valeur maximale de pas de combat de l'unité qui reste. Cette action de recombinaison coûte **2 PO.**

***Exemple*** *: une division à 3 pas de combat initial et qui n'en possède plus qu'un peut se recombiner avec une autre division ou une brigade possédant deux pas pour regagner sa valeur initiale..*

### 1.4 - Etat-majors (EM)

Les pions états-majors représentent les sources de commandement et de ravitaillement des unités. Ils possèdent une valeur de combat et un seul pas de combat. Le verso sert à indiquer leur activation.

Les EM ne peuvent être détruits que s'ils sont seuls dans un hex. ou si toutes les unités avec lesquelles ils sont empilés sont détruites.

Les EM peuvent projeter leur valeur de combat en attaque ou en défense vers un hex. si celui-ci se trouve à distance de commandement et si une LdC hors de toute ZdC ennemie arrive jusqu'à cet hex (voir 8.1). dans ce cas, la valeur de combat est ajoutée à la valeur de l'unité qui attaque ou qui défend.

Un EM détruit revient deux tours après et peut être placé par le joueur propriétaire à l'endroit ou il le veut sur la carte du moment que ce soit dans un hex. hors Zone de Contrôle ennemie et qu'il soit ravitaillé.

Les EM possèdent des boîtes dans lesquelles les joueurs peuvent ranger les unités empilées avec lui (voir 10.3).

### 1.5 - Organisation et commandement

Les opérations de février-mars 1943 ont montré une très grande flexibilité de part et d'autre (rattachement à des PzKorps différents des unités allemandes ou à des armées différentes pour les unités russes).

En conséquence les rattachements se font *de facto* au début du jeu par la situation géographique des unités mais peuvent ensuite varier au cours de la partie (*les Allemands bénéficiant d'un avantage de flexibilité par le plus grand nombre d'EM intermédiaires disponibles).*

De fait un EM peut commander toutes les unités qui se trouvent à distance de commandement (voir 8) sans être limité par un rattachement rigide des unités.

La seule restriction est que le joueur russe ne peut activer des unités appartenant à des fronts différents – représentés par des couleurs différentes – que lors d'une activation « générale », et qu'une unité doit toujours être activée par un EM appartenant au même front (voir 3).

Pendant un tour de jeu, le joueur peut activer ses unités de deux façons : soit en activant jusqu'à huit unités commandées par un même EM, soit en activant quatre unités commandés par des EM différents ou qui se trouvent en dehors du rayon de commandement de tout EM (voir 3).

# 2 - SÉQUENCE DE JEU

*Kharkov 1943* se joue en plusieurs tours (en fonction du scénario choisi), chaque tour de jeu comprenant plusieurs phases.

### 2.1 - Séquence de jeu

**1 - Phase météo**

Le joueur soviétique jette un dé et consulte la table météo pour ce tour.

**2 - Phase de ravitaillement, de commandement et de reconnaissance aérienne**

Les deux joueurs vérifient les lignes de ravitaillement et de commandement de toutes leurs unités (voir 8 et 9). Les deux joueurs

peuvent renforcer ou reconstruire des unités diminuées ou détruites (voir 16). Si la météo le permet, les joueurs peuvent examiner un certain nombre d'empilements ennemis (voir 10 et 14).

**3 - Détermination de l'initiative**

Chaque joueur jette 1d6 pour déterminer celui qui possède l'initiative ce tour, le joueur allemand remportant les égalités (voir scénarios pour les règles particulières).

**4 - Phase d'opérations**

● **Séquence d'activation du premier joueur** : le joueur avec l'initiative active jusqu'à huit unités commandées par un même EM ou quatre unités de son choix (y compris les renforts prévus ce tour, voir 15). Ces unités peuvent faire mouvement, se placer en position défensive et combattre. Les unités du second joueur peuvent réagir sous certaines conditions (voir 6.6).

● **Séquence d'activation du second joueur** : le second joueur fait de même avec des unités de son choix. Les unités du premier joueur peuvent réagir sous certaines conditions (6.6).

Les joueurs alternent ainsi les séquences d'activation de leurs unités jusqu'à ce :

- qu'il n'y ait plus d'unités à activer ;
- que les joueurs passent l'un après l'autre ;
- que le tour se termine (voir 2.2).

**5 - Phase administrative**

- les marqueurs Activée sont retirés ;
- le marqueur Tour est avancé d'une case.

### 2.2 - Fin du tour

Le tour de jeu peut se terminer prématurément dans les cas suivants :

- si les deux joueurs passent leur phase d'action successivement. Un joueur peut en effet décider de passer pendant sa phase d'activation, en n'activant aucune unité. Si le joueur adverse fait de même, le tour se termine automatiquement.

- si l'un des joueurs a activé toutes ses unités, le joueur adverse peut alors effectuer une suite de séquence d'activation. A la fin de chaque séquence d'activation (de n'importe quel type) à partir de la deuxième, ce joueur doit néanmoins jeter 1d6. Sur un résultat de **6**, le tour se termine automatiquement.

## 3 - Activation

### 3.1 - Généralités

Afin de pouvoir se déplacer et combattre, une unité doit être activée. L'activation d'une unité se fait durant la phase d'opération par le joueur propriétaire, soit lors de l'activation au sein d'une même « formation », soit lors d'une activation de type général.

● Chaque unité peut être activée deux fois au maximum par tour de jeu.

● Une unité ne peut bouger et engager un combat que pendant son activation (exception : mouvements de réaction, voir 6.6).

● l'activation d'un EM est gratuite pour une activation par formation (**il ne compte pas dans le nombre d'unités activées**).

Afin d'éviter toute contestation, un marqueur Activée peut être placé sur une unité à la fin de son activation.

### 3.2 - Activation par « formations »

Le joueur peut activer jusqu'à **huit unités** commandées par un même EM lors de la phase d'opérations (voir 8.1). Un EM doit être activé pour faire ce type d'activation.

Un EM déjà activé ne peut plus faire d'activation par formation, mais juste des activations de type général. Le joueur peut néanmoins décider de faire une nouvelle activation par formation en réactivant un EM, dans ce cas, cet EM devient automatiquement fatigué – niveau 1 – au moment de l'activation, il subit les mêmes pénalités qu'une unité fatiguée (voir 3.5).

### 3.3 - Activation générale

A la place d'activer les unités grâce à un même EM, le joueur peut décider d'activer des unités qui ne sont pas commandées par un même EM (ou un même front), qui sont commandées par un EM déjà activé ou qui sont non commandées. Pour ce faire, il choisit une activation de type général et peut activer alors jusqu'à **quatre unités**. Ces unités ne nécessitent pas d'être commandées pour être activées (elles ne nécessitent pas non plus d'être à une certaine distance l'une de l'autre).

Néanmoins, une unité activée de cette façon et qui est **non commandée** a son potentiel d'opération diminué de **4 PO** (voir 8.2).

### 3.4 - Mécanisme d'activation

Le mécanisme d'activation des unités est assez souple et permet au joueur différentes combinaisons de mouvement et de combat.

● **Ordre d'action**

Lors de son activation, une unité de combat peut se déplacer et attaquer dans l'ordre désiré.

Dans le cas d'une attaque en marche l'unité ou la pile d'unité peut de nouveau se déplacer et combattre après son premier combat (voir 7.2).

Dans le cas d'une attaque normale ou préparée, les unités peuvent de nouveau combattre les unités adjacentes à elles lors de l'avance après combat (voir 7.2).

● **Liberté de combinaisons**

Durant l'activation, le joueur peut déplacer toutes ou partie des unités activées, attaquer avec une ou plusieurs de ces unités, puis faire manœuvrer d'autres unités activées et les faire combattre dans toutes les combinaisons possibles en respectant les règles suivantes :

- l'entrée dans une ZdC ennemie stoppe le mouvement et rend le combat obligatoire avant la fin de la séquence d'activation (voir 4.3) ;
- une unité peut combattre plus d'une fois par tour ;
- une unité ennemie peut être attaquée plusieurs fois par tour ;
- enfin, une unité ou une pile d'unités activées ne peut pas stopper son mouvement puis le reprendre plus tard dans la même séquence d'activation, le mouvement doit être effectué en une fois.

***Note** : une pile d'unité faisant une suite d'attaques en marche ne peut pas s'arrêter, puis reprendre son mouvement après que d'autres unités aient combattu ou bougé ; de même l'option pour des unités avançant après un combat de combattre les unités exerçant une ZdC sur elles doit être choisie lors de l'avance. Plusieurs unités ou piles d'unités attaquant ensemble un hex. ennemi après avoir bougé ne pourront pas reprendre leur mouvement après le combat, elles pourront néanmoins avancer après le combat si elles sont victorieuses et attaquer — s'il leur reste le nombre de PO nécessaire — les unités adjacentes à elles.*

***Note** : les joueurs peuvent utiliser les marqueurs pertes afin de savoir combien de PO restent à chaque unité.*

### 3.5 - Fatigue

Une unité peut être réactivée une nouvelle fois lors d'une **autre** phase d'activation par le même EM ou un autre. Dans ce cas l'unité et/ou l'EM réactivé reçoit automatiquement un marqueur Fatigue 1 au début de son activation. Au sixième PO que l'EM ou l'unité dépense, ils reçoivent un marqueur Fatigue 2. Un EM ou une unité ne peut pas dépenser plus que les PO qui lui sont alloués lors de chaque activation.

Effets de la fatigue

- **fatigue 1 :** Toutes les actions entreprises par l'unité coûtent **+ 1 PO** (*le coût d'un hex. est ainsi augmenté d'1 PO, engager une attaque en marche coûte 2 PO, etc*) et l'unité voit sa valeur de combat diminuée d'un quart (arrondir à l'entier supérieur), sa capacité blindée ou AC reste la même. Un EM ne peut plus activer que **six** unités lors d'une activation par formation.

- **fatigue 2 :** Toutes les actions entreprises par l'unité coutent **+ 2 PO** et l'unité voit sa valeur de combat diminuée de moitié (arrondir à l'entier supérieur), sa capacité blindée ou AC reste la même. Un EM ne peut plus faire d'activation par formation.

Réduction du niveau de fatigue

Pour diminuer **d'un niveau** de fatigue, l'EM ou l'unité doit dépenser **4 PO** au moment de la première activation d'un tour.

## 4 - Zones de controle

### 4.1 - Généralités

Les unités de combat exercent une zone de contrôle (ZdC) dans les six hexagones adjacents à l'unité. La ZdC d'une unité influe sur les mouvements et le combat des unités.

### 4.2 - Propriétés des ZdC

● la plupart des unités exercent une ZdC dans leur propre hex. et dans les six hex. adjacents sauf à travers une rivière non gelée.

● Les EM, régiments blindés soviétiques, bataillons, compagnies, unités d'artillerie et les unités dont la valeur de combat est égale à **1** n'exercent une ZdC que dans leur propre hex.

● Une unité qui pénètre dans une ZdC ennemie doit dépenser **+ 1 PO** et stopper son mouvement. Dans le cas d'une attaque en marche victorieuse l'unité peut reprendre son mouvement s'il lui reste des PO pour le faire (voir 7.1).

● Une unité qui commence son mouvement dans une ZdC ennemie peut se désengager de cette ZdC en dépensant **+ 2 PO**.

● Une unité peut aller directement d'une ZdC ennemie à une autre ZdC ennemie en payant **+ 3 PO** (*ne pas compter les + 2 PO de sortie de ZdC dans ce cas*), si cette ZdC n'est pas exercée par la même unité.

● Une unité ne peut pas aller directement d'une ZdC à une autre ZdC exercée par la même unité ennemie.

● La présence d'une unité amie dans une ZdC ennemie annule celle-ci pour le recul (voir 7.6), les lignes de ravitaillement (voir 10.1) et le mouvement par rail (voir 6.4), mais la présence d'une ZdC amie n'annule pas la ZdC ennemie.

### 4.3 - ZdC et combat

● Le combat est obligatoire pour une unité qui termine son mouvement dans une ZdC ennemie lors de son activation (voir 3.4).

**Exception** : une unité en ville, village ou

en position défensive (voir 9) n'est pas obligée de combattre les unités ennemies exerçant une ZdC sur elles, même si elle termine son mouvement en ZdC ennemie.

● Une unité qui pénètre dans une ZdC ennemie suite à une avance après combat n'est pas obligée de combattre.

● Une unité qui commence sa phase d'activation adjacente à une unité ennemie qui exerce une ZdC sur elle n'est pas obligée de combattre.

● Une unité ou une pile d'unités qui recule dans une ZdC suite à un résultat de combat perd un pas de combat par hex. de ZdC ennemie traversé (voir 7.6).

# 5 - EMPILEMENT

L'empilement maximal dans un hex. donné est de 10 points d'empilement. Les coûts d'empilement sont les suivants :

● **Allemands** :

- régiments d'infanterie (quel que soit le type), KG, EM , artillerie : 1 ;
- régiments blindés : 2 ;
- bataillons (quel que soit le type), compagnies : 0.

Il ne peut pas y avoir plus de deux régiments blindés, ni plus de trois bataillons ou compagnie appartenants à des divisions différentes dans le même hex.

● **Russes** :

- corps blindé : 4 ;
- divisions (infanterie ou cavalerie), artillerie, EM : 2 ;
- brigades, régiments, EM : 1 ;
- bataillons : 0.

Il ne peut pas y avoir plus de deux brigades blindées indépendantes (*c'est-à-dire qui n'appartiennent pas au même corps blindé*) dans un même hex.

La limitation d'empilement prend effet à la fin de la phase d'opérations. Durant cette phase, les unités amies peuvent s'interpénétrer sans conséquences. Les unités en surplus d'empilement à la fin de la phase d'opérations sont éliminées au choix du joueur propriétaire. Les marqueurs divers ne comptent pas dans les limites d'empilement

# 6 - MOUVEMENT

## 6.1 - Généralités

Lors de son activation, une unité peut se déplacer de tout ou partie de son potentiel d'opération en dépensant les points d'opération (PO) requis pour chaque type de terrain traversé.

Une unité n'est pas obligée de dépenser la totalité de ses PO lors de son activation, mais ces PO sont alors perdus pour cette activation.

## 6.2 - Opérations en fonction du mouvement

Dans *Kharkov 1943*, les opérations que peuvent entreprendre les unités sont comptabilisées en *points d'opérations*. Se déplacer, engager le combat (voir 7.2) ou se mettre en position défensive (voir 10), coûtent un certain nombre de PO.

## 6.3 - Effets du terrain

Les effets du terrain sur le mouvement et le combat sont donnés sur la Table des effets du terrains et sur la Table des résultats de combat.

## 6.4 - Mouvement par rail

Le joueur allemand peut bouger des unités par rail, il est néanmoins limité à un maximum de **8** points d'empilement par tour.

Pour embarquer ou débarquer, une unité doit payer **3 PO**. Le mouvement par rail est illimité, mais doit se dérouler en dehors de toute ZdC ennemie. L'embarquement et le débarquement doivent se faire dans une ville ou un village sous contrôle allemand.

## 6.5 - Mouvement stratégique

Une unité qui ne pénètre pas dans une ZdC ennemie durant la totalité de son mouvement (*qui ne commence ni ne termine son mouvement en ZdC ennemie*) ajoute **+ 4 PO** à son potentiel d'opération.

## 6.6 - Mouvement de réaction

Le joueur dont ce n'est pas la phase d'action peut sous certaines conditions faire réagir ses unités. Après que le joueur en phase ait annoncé une attaque – normale ou préparée – contre un hex., le joueur inactif peut faire réagir une ou plusieurs unités ravitaillées qui se trouvent sous le même commandement que les unités de l'hex. attaqué (*c'est-à-dire qui se trouve à distance de commandement du même EM*) afin de renforcer éventuellement ce dernier (en respectant les règles d'empilement). Les unités ainsi activées peuvent dépenser **3 PO** et **peuvent** rentrer dans l'hex. attaqué (*elles n'y sont pas obligées et peuvent tout simplement se déplacer de façon à contrer une éventuelle exploitation de l'adversaire*). Les unités fatiguées (niveau 1) peuvent réagir en appliquant les pénalités voulues. Les unités fatiguées (niveau 2) ne peuvent **pas** réagir. Ce mouvement de réaction est gratuit.

# 7 - COMBAT

Dans *Kharkov 1943*, le combat est une fonction du mouvement. Les unités doivent dépenser un certain nombre de PO pour engager les unités ennemies adjacentes.

## 7.1 - Type d'attaque

Il y a trois types d'attaques possibles pour les unités :

● **Attaque en marche**

Les unités dépensent 1 PO pour engager le combat et doivent **toutes** avoir commencé leur mouvement empilées dans le même hex. Cette attaque ne peut pas bénéficier de soutien d'aviation (***exception*** *: le joueur allemand peut bénéficier de l'appui d'un point d'aviation*), et aucune unité d'artillerie ne peut participer à ce genre d'attaque. Le défenseur ne peut pas bénéficier d'un appui aérien. Le nombre d'attaques en marche n'est pas limité. Si le défenseur ne recule pas, le joueur en phase a la possibilité de réattaquer après avoir subit les éventuelles pertes demandées par la TRC. L'attaquant subit une pénalité de **– 1** colonne.

● **Attaque normale**

Les unités dépensent 3 PO pour engager le combat. Cette attaque peut bénéficier d'un appui aérien. Le défenseur peut bénéficier d'un appui aérien. Des unités d'artillerie peuvent participer à ce genre d'attaque. Les unités ayant attaqué ont la possibilité d'engager une seconde attaque (ou plus) du même type (ou en marche) contre des unités ennemies adjacentes suite à une avance après combat ,ou si elles n'ont pas bougées après le combat, contre des unités ennemies adjacentes.

● **Attaque préparée**

Les unités dépensent 5 PO pour engager le combat. Cette attaque peut bénéficier d'appui aérien. Le défenseur peut bénéficier d'un appui aérien. Des unités d'artillerie peuvent participer à ce genre d'attaque. L'attaquant bénéficie d'un bonus de **+ 1** colonne. Une seule attaque de ce type est permise par phase d'activation. Les unités ayant attaqué ont la possibilité d'engager une attaque (ou plus) normale ou en marche contre des unités ennemies adjacentes suite à une avance après combat, ou si elles n'ont pas bougées après le combat, contre des unités ennemies adjacentes.

Le choix du type d'attaque influe aussi sur les résultats de combat. Une table récapitulative des effets du type d'attaque se trouve page 38.

Si plusieurs unités attaquent une même unité ennemie avec des types d'attaque différents (normale ou préparée), le type d'attaque utilisé est celui qui a coûté le moins de PO.

## 7.2 - Généralités

Lors de leur activation, les unités peuvent se déplacer et combattre (*dans n'importe quel ordre*) les unités ennemies adjacentes.

Le combat est obligatoire dans certains cas (entrée dans ZdC, voir 4.3).

● Une unité peut attaquer toute unité ennemie adjacente ;

● une unité doit attaquer au moins une unité ennemie qui exerce une ZdC sur elle ;

● une unité ennemie peut être attaquée par toutes les unités amies qui peuvent être adjacentes à elle.

## 7.3 - Attaques multiples

● Toutes les unités ennemies dans un même hex. doivent être attaquées ensemble, et toutes doivent participer à la défense, leur valeur de défense est la somme de leurs points de combat ;

● les différentes unités attaquantes d'un même hex. (c'est-à-dire d'une même pile) peuvent attaquer des hex. ennemis différents (*sauf pour une attaque en marche ou les unités d'une même pile doivent attaquer le même hex.*) ;

● si une unité ou une pile d'unité attaquante est adjacente à plusieurs hex. contenant des unités ennemies, elle peut les attaquer tous simultanément. Une unité ou une pile d'unité peut ainsi attaquer plusieurs hex. ennemis ;

● la valeur de combat d'une unité ne peut pas être divisée entre plusieurs combats.

## 7.4 - Modificateurs

Les modificateurs sont les suivants :

● Rapport de force des valeurs blindées et antichars des unités engagées dans le combat. Ce rapport est fait entre la somme des valeurs blindées de l'attaquant et antichars du défenseur (et **arrondi** en faveur du défenseur) et indique le nombre de colonnes de déplacement sur la TRC. Un rapport de force de 2 contre 1 entraîne un déplacement de une colonne, un rapport de 3 contre 1 : 2 colonnes, etc. Ce rapport de force ne peut jamais entraîner une modification de **+ ou – 4** colonnes (voir 7.4).

Si le rapport de force est de 1 contre 1, un bonus de **+ ou – 1** au dé est appliqué au camp qui possède la valeur blindée ou anti-char la plus importante.

Si l'un des camps ne bénéficie d'aucune valeur anti-char et que l'autre dispose d'une valeur blindée, ce dernier bénéficie d'un bonus de **+ ou – 1** au dé en plus d'un déplacement automatique de 4 colonnes.

***Note*** *: si l'attaquant ne dispose pas de valeur blindée alors que le défenseur dispose d'une valeur*

*antichar il ne se passe évidemment rien.*

● Les unités blindées marquées d'un point (Chars lourds) bénéficient d'un bonus de **+ 1** au dé en attaque, ou de **– 1** au dé pour l'attaquant en défense si elles sont engagées contre d'autres unités blindées.

● Les régiments ou détachements blindés allemands bénéficient d'un bonus de **+ 1** au dé en attaque, ou de **– 1** au dé pour l'attaquant en défense si elles sont engagées contre des unités blindées soviétiques seulement.

● **Différence de taille** : l'attaquant et le défenseur compare les tailles respectives de leurs unités en faisant la somme des valeur suivantes :

– corps blindé = 3 ;

– division, corps blindé réduit de la moitié ou plus = 2 ;

– Kampfgruppe, régiment, brigade, division réduite de la moitié ou plus = 1 ;

– artillerie, régiment et brigade réduits de la moitié ou plus, bataillon, cie = 0.

Celui qui bénéficie de la taille la plus importante ajoute **+ 1** à son jet de dé ou le retranche à celui de l'attaquant s'il est en défense, si le résultat obtenu est le double de celui de l'ennemi, le modificateur est de **+** ou **– 2** au jet de dé, si le résultat est le triple ou plus le modificateur est de **+** ou **– 3** (au maximum).

● Si **tous les régiments** d'une même division blindée allemande attaquent ensemble un même hex., le bonus est de + 2 au dé. *Ce bonus est cumulatif, deux divisions attaquant un même hex. bénéficient de + 4.*

● Si **tous les régiments** de la division Wiking ou d'une division d'infanterie attaquent ensemble un même hex., le bonus est de + 1 au dé.

● **Chaque** unité du génie apporte un bonus de + 1 ou – 1 au dé en attaque ou en défense en ville ou dans un village.

● **Attaque à travers un pont** : si toutes les unités de l'attaquant effectuent leur attaque à travers un pont, le défenseur bénéficie d'une colonne de déplacement en sa faveur.

● **Attaque à travers une rivière :** si toutes les unités de l'attaquant effectuent leur attaque à travers une rivière, il subit un malus de **– 1** (gel) ou **– 2** (boue) au dé.

● **Attaque à travers un fleuve :** si toutes les unités de l'attaquant effectuent leur attaque à travers un fleuve, il subit un malus de **– 1 colonne** (gel) ou **– 2 colonnes** (boue).

● **Attaque en ville :** toutes les unités qui possèdent une valeur blindée et qui attaquent une ville ou un village ont leur valeur blindée divisée par deux. La valeur AC du défenseur n'est pas affectée.

● **Attaque par des unités soviétiques qui n'appartiennent pas au même front :** cette attaque subit un malus de **– 1** au dé.

## 7.4 - Résolution du combat

Le combat se déroule comme suit :

● L'attaquant déclare le type d'attaque effectuée et contre quel hex.

● Le défenseur peut réagir avec certaines de ses unités.

● L'attaquant et le défenseur font intervenir leurs appuis aériens sans les révéler.

● L'attaquant fait la somme des points de combats engagés après modifications.

● Le défenseur fait la somme des points de combat engagés après modifications.

● Le ratio est fait entre la somme des points de l'attaquant et ceux du défenseur afin d'obtenir un rapport de force simplifié. Ce rapport de force est toujours **arrondi à l'entier le plus proche** *(**Note** : et non en faveur du défenseur ! 1,49 contre 1 donne 1 contre 1 ; 1,50 contre 1 donne 2 contre 1).*

● Le ratio est ensuite fait entre la somme des valeurs blindées de l'attaquant et celles du défenseur afin d'obtenir un rapport de force simplifié (***Attention ce rapport est lui arrondi en faveur du défenseur !***). Ce rapport indique la valeur et la direction du modificateur de colonne (voir 7.3).

● Les modificateurs de colonne restants (aviation) sont alors appliqués afin d'obtenir la colonne du rapport de force final.

● L'attaquant consulte la Table des résultats de combat (TRC) en indexant la colonne de rapport de force, le terrain dans lequel se déroule le combat (c'est-à-dire le type de terrain **dans lequel** se trouve le défenseur) puis jette 1d6 qu'il modifie afin d'obtenir le résultat du combat.

## 7.5 - Résultats de combat

Les résultats de combat sont donnés sous la forme de chiffre qui peuvent affecter à la fois l'attaquant et le défenseur. Ce chiffre indique le nombre de pas de combat que doit perdre la force et/ou le nombre d'hex. de recul en plus du **recul obligatoire** indiqué par la lettre **R**.

Le joueur propriétaire décide de répartir comme il l'entend la perte de pas de combat dans la pile et le nombre d'hex. de recul en commençant toujours par le recul obligatoire (R) puis les pertes, puis les reculs optionnels . Le défenseur répartit d'abord ses pertes puis l'attaquant fait de même.

Les résultats en rouge indiquent que la perte d'au moins **un pas de combat** par le défenseur ou l'attaquant est obligatoire avant tout recul quel que soit le type d'attaque ou la posture défensive choisit.

Le choix du type d'attaque ou de défense peuvent également entraîner une obligation de pertes pour l'attaquant ou le défenseur (voir Table des postures).

Si des unités blindées ou AC sont présentes des deux côtés lors d'un combat, la **première perte** doit être prise sur une unité blindée.

## 7.6 - Reculs et avances après combat

● **Recul**

Le joueur propriétaire peut décider de reculer au lieu de perdre des pas de combat. Une unité ou une pile d'unités qui recule ne peut pas pénétrer dans un hex. occupé par des unités ennemies. En cas de résultats partagés, le défenseur applique le résultat de combat en premier.

Le recul des unités doit se faire si possible dans l'ordre des priorités suivantes :

– vers un hex. hors ZdC ennemie ;

– à travers le terrain qui coûterait le moins cher à franchir en PM ;

– dans la direction générale du bord de carte ami ;

– vers l'hex. le plus éloigné d'une unité ennemie.

Une unité peut reculer dans une ZdC ennemie, en perdant un pas de combat par hex. de ZdC ennemie traversé, sauf si celui-ci est occupé par une unité amie.

Une unité peut reculer dans un hex. en violation des règles d'empilement, du moment que ces règles sont respectées à la fin de la phase d'opérations (voir 5).

Les unités qui reculent peuvent reculer dans des hex. différents du moment qu'elles reculent toutes du même nombre d'hex.

Une unité qui recule dans un hex. où se trouve une autre unité amie peut participer au combat si celle-ci subit une attaque ce tour, et elle peut se voir attribuer (au choix du joueur) des pas de perte et doit subir les reculs éventuels.

Une unité qui doit reculer en dehors de la carte est éliminée. ***Exception** : lors du premier tour les unités soviétiques qui reculent hors de la carte peuvent revenir au tour suivant par les zones d'entrée les plus proches de leur sortie.*

● **Avance**

Quand une unité ou une pile d'unité recule ou est détruite, elle laisse l'hex. dans lequel elle se trouvait vacant, ainsi qu'un chemin de retraite d'une longueur variable en fonction du nombre d'hex. reculés.

Les unités victorieuses qui ont participé au combat peuvent alors pénétrer dans l'hex. devenu vacant et avancer le long du chemin de retraite de l'unité défaite (***exception** : les unités blindées, motorisées ou mécanisées ne sont pas obligées de suivre le chemin de retraite des unités qui reculent après le premier hex.*).

Les unités qui avancent après combat doivent payer le prix pour chaque hex. traversé (de la même façon qu'un mouvement normal) **premier hex. devenu vacant exclu**, leur mouvement stoppe quand elles rentrent dans une ZdC ennemie, **premier hex. devenu vacant exclu**.

L'avance après combat n'est jamais obligatoire.

Dans le cas d'un résultat partagé, le joueur attaquant doit convertir la totalité de son résultat défavorable en pas de pertes s'il désire avancer après le combat ou rester sur place. Seul l'attaquant peut avancer après combat.

***Exemple** : le résultat **1/2** indique que le défenseur doit : perdre 2 pas de combat et rester sur place ou perdre 1 pas de combat et reculer **toutes** ses unités d'1 hex. ou reculer **toutes** ses unités de 2 hex. L'attaquant doit, lui, reculer d'1 hex. ou perdre 1 pas de combat. S'il choisit cette deuxième option, il pourra alors avancer dans l'hex. laissé vacant par le défenseur si celui-ci recule.*

*Si le défenseur recule de 2 hex., l'attaquant pourra suivre le défenseur le long de son chemin de retraite à la condition qu'une ZdC ennemie s'exerçant sur le premier hex. d'avance ne l'empêche pas de pénétrer dans le second hex. laissé vacant par le recul (**exception** : percée, voir 7.7). Si le résutat avait été **1/2R**, le défenseur était **obligé** de reculer d'abord d'1 hex. avant de pouvoir choisir comment répartir son résultat **/2**.*

**Limitations à l'avance :**

– une unité motorisée qui attaque à travers un fleuve ne peut avancer que d'un hex. ;

– une division d'artillerie ne peut pas avancer de plus d'un hex. ;

– si une unité ennemie est éliminée avant d'avoir remplie toutes les obligations demandées par la TRC, l'attaquant peut convertir les obligations restantes en hex. d'avance. ***exemple** : un résultat **–/3R** élimine une unité qui n'avait qu'un pas de combat, dans ce cas, l'attaquant peut avancer de 3 hex.*

– les unités fatiguées peuvent avancer en payant les surcoûts demandés ;

– si une unité n'a plus assez de PO pour payer le coût d'un hex. son avance s'arrête.

## 7.7 - Résultat particulier

Si le résultat obtenu par l'attaquant est écrit en gras sur la TRC, une « percée » a eu lieu dans le front adverse. Un marqueur **Percée** est alors placé sur l'hex. occupé précédemment par l'unité ennemie avant son recul

ou son élimination. Ce marqueur annule dans l'hex. dans lequel il se trouve et dans les **6 hex. adjacents** toute ZdC ennemie (*il n'annule pas la ZdC exercée par une unité dans son propre hex.*). Les unités avançant après le combat et des unités amies activées durant la **même phase** d'opération peuvent alors passer par l'hex. percée ou les six hex. adjacents sans être arrêtées par les ZdC, en payant **+ 1 PO** pour chaque hex. traversé en plus du coût du terrain. Ce marqueur Percée est retiré à la fin de la phase d'opération dans laquelle il a été placé.

# 8 - COMMANDEMENT

## 8.1 - Distance de commandement

Chaque EM possède une distance de commandement égale à **5 hex.**, hex. de l'EM exclu, hex. de l'unité concernée inclu.

Afin d'être commandée, une unité doit être capable de tracer une ligne de commandement (LdC) vers son EM. Cette LdC peut traverser tous types de terrain ou ZdC ennemie mais pas un hex. occupé par une unité ennemie.

Au début de chaque tour, les joueurs vérifient l'état de commandement de toutes leurs unités. Les unités non commandées reçoivent un marqueur correspondant et sont affectées en conséquence pour la durée du tour.

## 8.2 - Conséquences

Une unité incapable de tracer une LdC vers son EM au début du tour reçoit un marqueur Non commandée. Elle ne peut pas être activée lors d'une activation par « formations », mais uniquement lors d'une activation de type général.

De plus, une unité non commandée a son potentiel d'opération diminué de **4 PO**.

# 9 - RAVITAILLEMENT

## 9.1 - Généralités

Afin d'être ravitaillée, une unité doit être capable de tracer une ligne de ravitaillement (LdR) vers un EM capable de les ravitailler ou directement vers une source de ravitaillement.

Une LdR peut traverser tout type de terrain mais ne peut pas passer à travers un hex. occupé par une unité ennemie ou à travers une ZdC ennemie (sauf si cet hex. est controllé par une unité amie) ou un hex. impassable.

Le ravitaillement des unités est vérifié en début de chaque tour.

## 9.2 - Ravitaillement allemand

● Pour être ravitaillée une unité allemande doit être capable de tracer une LdR vers :

– un EM se trouvant à cinq hex. ou moins ;

– une source de ravitaillement se trouvant à cinq hex. ou moins.

● Pour être ravitaillé un EM de corps doit être capable de tracer une LdR vers :

– un EM d'armée ou de groupe d'armée se trouvant à une distance de 5 hex. ou moins ;

– une route ou une voie ferrée se trouvant à une distance de 5 hex. ou moins et connectée elle même à une source de ravitaillement ;

– une source de ravitaillement se trouvant à cinq hex. ou moins.

● Pour être ravitaillé un EM d'armée ou de groupe d'armée doit être capable de tracer une LdR vers :

– une route ou une voie ferrée se trouvant à une distance de 5 hex. ou moins et connectée elle même à une source de ravitaillement ;

– une source de ravitaillement se trouvant à cinq hex. ou moins.

Une source de ravitaillement allemande est indiquée sur la carte par un petit drapeau.

## 9.2 - Ravitaillement soviétique

● Pour être ravitaillée une unité soviétique doit être capable de tracer une LdR vers :

– un EM d'armée ou de groupe mobile se trouvant à cinq hex. ou moins ;

– une source de ravitaillement se trouvant à cinq hex. ou moins.

● Pour être ravitaillé un EM d'armée ou de groupe mobile doit être capable de tracer une LdR vers :

– un EM de front se trouvant à une distance de 5 hex. ou moins ;

– une route ou une voie ferrée (utilisée comme route) se trouvant à une distance de 5 hex. ou moins et connectée elle même à une source de ravitaillement ;

– une source de ravitaillement se trouvant à cinq hex. ou moins.

● Pour être ravitaillé un EM de front doit être capable de tracer une LdR vers :

– un tête de ravitaillement de front se trouvant à une distance de 5 hex. ou moins ;

– une route ou une voie ferrée (utilisée comme route) se trouvant à une distance de 5 hex. ou moins et connectée elle même à une source de ravitaillement.

Une source de ravitaillement soviétique est matérialisée par une tête de ravitaillement de front, ou par un drapeau, tant que la tête de ravitaillement de front n'est pas sur la carte.

● **Cas particulier des unités blindées**

Les unités blindées **ravitaillées** (uniquement) se trouvant à une distance de **n hex.** ou plus de la tête de ravitaillement de front voient leurs PO et leur valeur blindée diminués :

– n < 11 : PO – 1, valeur blindée – 10% ;

– n < 15 : PO – 2, valeur blindée – 20% ;

– n < 19 : PO – 3, valeur blindée – 30%.

Le pourcentage est toujours arrondi à **l'entier supérieur**. La distance **n** doit respecter les règles des LdR et est calculée comme la LdR.

Tant que la tête de ravitaillement de front n'est pas sur la carte, les unités calculent la distance à partir des hex. du bord de carte est marqués par un drapeau. Quand elle apparait sur la carte, les joueurs ont le choix entre elle et les hex. marquées sur la carte comme source de ravitaillement.

## 9.3 - Conséquences

● Dans le cas où l'unité ne peut pas tracer une LdR au début du tour, elle reçoit un marqueur **Isolée**. Les conséquences sont les suivantes :

– une unité blindée, ou motorisée ne dispose plus que de la moitié de ses PO ;

– toutes les unités combattent en attaque avec la moitié de leurs points de combat et ne peuvent pas déclencher d'attaque préparée ;

– les unités défendent normalement ;

– les unités blindées voient de plus leur valeur blindée divisée par deux (arrondie à l'entier supérieur).

● Une **unité isolée** qui ne peut pas tracer de LdR en début de tour reçoit un marqueur **Non ravitaillée**, les conséquences sont les suivantes :

– Une unité blindée, ou motorisée ne dispose plus que du quart de ses PO.

– Toutes les unités combattent en attaque avec la moitié de leurs points de combat et ne peuvent pas déclencher d'attaque normale ou préparée.

### 10.3 - Règle optionnelle : utilisation des EM

Les unités empilées avec un EM peuvent être retirées de la carte et placées dans la boîte correspondante de l'EM. Cette règle permet de limiter les empilements sur la carte et de cacher les unités. Une unité sur la carte peut être placée dans la boîte de l'EM correspondant au moment où elle entre dans l'hex. ou se trouve l'EM, et peut être replacée sur la carte de la même façon. Si l'EM a déjà été activé ce tour, l'unité qui entre dans l'hex. de l'EM ne peut plus bouger. Si l'EM et l'unité qui entre dans l'hex. sont activés lors de la même phase d'activation, ils peuvent bouger et agir ensemble, chacun payant des PO de façon indépendante.

Les restrictions suivantes limitent l'utilisation des EM :

– il ne peut y avoir plus de **huit unités** par boîte d'EM ;

– les limites d'empilement doivent être respectées ;

– il ne peut pas y avoir plus de deux formations différentes par EM de Pz.K., trois par EM de Groupe mobile et quatre par EM d'armée ou de front.

***Note :*** *par formation on entend ici division ou corps, ainsi un EM d'armée soviétique peut contenir 4 divisions par exemple, les unités* ***indépendantes*** *de niveau inférieur ne comptent pas dans cette limite, ainsi le même EM soviétique peut contenir 4 divisions et une brigade blindée : 4 formations différentes, 5 unités et 10 points d'empilement, un EM de PzK peut contenir la 3 Pz plus une division d'infanterie au complet plus un bataillon de StuG : 2 formations différentes, 8 unités et 7 points d'empilement).*

– Les unités défendent avec la moitié de leur valeur de combat.

– Les unités blindées voient de plus leur valeur blindée ou antichar divisée par quatre (arrondir à l'entier supérieur).

## 9.4 - Tête de ravitaillement soviétique

Une tête de ravitaillement de front se déplace d'un hex. **chaque tour** sur route, le long d'une voie ferrée, à travers un pont ou en terrain clair pendant n'importe quelle activation soviétique. Une tête de ravitaillement seule dans un hex. et qui est attaquée se déplace de trois hex. vers le bord de carte est. Si ce déplacement la fait sortir de la carte, elle rentre au tour suivant par l'hex. d'entrée soviétique le plus proche.

# 10 - INCERTITUDE STRATÉGIQUE

Afin de limiter la connaissance de l'emplacement et de la valeur des unités ennemies les règles suivantes sont utilisées.

## 10.1 - Inspection d'un empilement

Il est possible d'examiner les unités d'un empilement dans les conditions suivantes :

– l'empilement est engagé dans un combat par des unités amies (au moment de la déclaration du type d'attaque) ;

– si une unité amie est adjacente à l'empilement ennemi ;

– si l'empilement n'est pas dans un terrain qui le camoufle et que la météo aérienne autorise la reconnaissance (voir 13.3).

Tous les types de terrain autre que clair, difficile ou marais camouflent les empilements.

## 10.2 - Organisation d'un empilement

Le joueur peut organiser ses empilements de la façon dont il le désire, en mettant par exemple l'unité la plus faible au dessus afin de cacher les unités plus puissantes.

***Note :*** *les joueurs peuvent décider d'un commun accord d'utiliser les marqueurs du jeu (Non ravitaillée, Activée, Fatigue, etc.) afin de cacher l'unité du dessus d'une pile.*

# 11 - Travaux de défense

## 11.1 - Généralités

Une unité peut adopter une attitude défensive et s'installer en position défensive préparée (PDP) ou en positiondéfensive mobile (PDM) à n'importe quel moment de son mouvement. Pour ce faire, elle doit dépenser un certain nombre de PO.

Chacune des unités qui désire se placer en PDP doit dépenser 4 PO et en PDM : 2 PO. Une PDP ou une PDM ne peut se transmettre d'une unité à une autre. Si un empilement d'unités désire se placer en PDP ou en PDM, chacune des unités de l'empilement doit dépenser le nombre de PO requis.

## 11.2 - Effets

Les effets d'une PDP ou d'une PDM sont les suivants :

– une unité en PDP ajoute **+ 2** à sa valeur antichar et à sa valeur de combat ;

– une unité en PDM ajoute **+ 1** à sa valeur antichar et à sa valeur de combat ;

– une unité en PDP ou en PDM n'est pas obligée d'engager le combat contre des unités ennemies exerçant une ZdC sur elle.

Passer d'une PDP ou d'une PDM à une attitude normale (c'est à dire pouvoir rebouger lors d'une nouvelle activation) coûte respectivement 5 PO et 3 PO.

# 12 - Ponts

Les ponts sont les seuls moyens pour les unités de combat de traverser le Dniepr ou le Donetz quand l'état du sol est boueux.

Le coût de passage d'un pont est indiqué sur la table des effets du terrain.

Les ponts ne peuvent jamais être détruits.

# 13 - Aviation

## 13.1 - Généralités

Les joueurs possèdent un certain nombre de missions d'appui aérien en fonction de la météo. Ces appuis aériens permettent de modifier de façon positive le rapport de force d'un combat donné.

Le joueur indique au moment du combat qu'il fait appel à une mission d'appui en plaçant le marqueur appui aérien correspondant aux nombre de points désiré sur l'hex. attaqué sans en révéler la valeur au joueur ennemi. Chaque point aérien correspond à un décalage de colonne favorable à l'utilisateur. Les missions ennemies en attaque et en défense s'annulent. *Trois points d'un côté et deux de l'autre aboutissent à un déplacement d'une seule colonne.*

## 13.2 - Détermination de l'appui aérien

Le nombre de points d'appuis aériens disponibles chaque tour est déterminé en jetant un dé sur la Table d'aviation.

## 13.3 - Reconnaissance aérienne

Chaque tour de beau temps, les joueurs peuvent examiner durant la phase de reconnaissance aérienne un certain nombre d'empilements ennemis. Le joueur allemand peut examiner **8** empilements adverses, le joueur soviétique **5**.

# 14 - Météo

## 14.1 - Généralités

La météo joue un rôle assez important dans le déroulement des opérations Etoile et Galop, l'appui aérien en particulier est donc tributaire de l'état de la météo au dessus du champ des opérations.

Durant la phase météo, le joueur soviétique jette un dé afin de connaître l'état du temps qui peut être clair, nuageux ou couvert. L'état au sol est déterminé de la même façon.

## 14.3 - Effets de la météo

Les effets de la météo sont les suivants :

● **aérienne** :

– **temps clair** : les joueurs disposent de tous les appuis aériens obtenus et peuvent opérer des reconnaissances aériennes (voir 14.3) ;

– **temps nuageux** : les joueurs disposent de la moitié (arrondis à l'entier inférieur) des appuis aériens obtenus, pas de reco ;

– **temps couvert** : ni appui aérien, ni reco.

● **au sol** :

Les effets du temps au sol sont indiqués dans la table des mouvements. Quand le sol est neigeux, les unités payent **+ 1 PO** par hex. sauf les unités de skieurs soviétiques.

**14.2 - Détermination de la météo**

● **aérienne**, sur un jet de dé de :
- **1, 2, 3** : temps clair ;
- **4** : temps nuageux ;
- **5** : rejeter un dé, **1-2** : temps nuageux, **3-6** : temps couvert ;
- **6** : même temps qu'au tour précédent.

● **au sol**, sur un jet de dé de :
- **1, 2, 3, 4** : sol gelé ;
- **5** : rejeter un dé, **1-3** : neige, **4-6** : sol boueux
- **6** : même temps qu'au tour précédent.

# 15 - Renforts

## 15.1 - Généralités

Les renforts sont listés de façon à indiquer leur tour et leur zone d'entrée. Cette zone d'entrée est indiquée sur la carte par des lettres (Soviétiques) ou des chiffres romains (Allemands).

Au tour d'entrée, les renforts sont considérés comme pénétrant sur la carte et dépensent le nombre de PO requis par leur hex d'entrée. Les renforts peuvent utiliser leur capacité complète de mouvement même s'ils ne sont pas à distance de commandement d'un EM.

Si la zone d'entrée du joueur est sous contrôle ennemi, l'entrée se fait au tour suivant par la zone d'entrée adjacente.

## 15.2 - Renforts par rail

Certain renforts sont indiqués comme arrivant par rail (R), dans ce cas, le joueur peut choisir de continuer le mouvement par rail si c'est possible ou de commencer le mouvement de façon normale en payant le coût de débarquement (voir 6.4).

# 16 - Remplacements

Les remplacements représentent à la fois les renforts non constitués en unités, l'enrôlement par les Soviétiques dans les zones libérées et la réparation des véhicules blindés. Les remplacements sont listés tour par tour et par nature sur la Table des remplacements.

## 16.1 - Utilisation

Les remplacements servent à renforcer les unités ayant subi des pertes ou reconstruire les unités détruites.

Un point de remplacement permet de récupérer un pas de combat. Le premier pas de combat récupéré pour une unité détruite coute **2 points de remplacement** (du type nécessaire).

– 1 point d'infanterie permet de renforcer tous les types d'unités d'infanterie et de cavalerie.

– 1 point mécanisé permet de renforcer tous les types de blindés et de reconnaissance, sauf les blindés lourds qui nécessitent 2 points.

– Pour reconstruire une unité de Panzergrenadiers ou motorisée soviétique, il faut 1 point d'infanterie et 1 point mécanisé au départ.

Les unités d'artillerie ne peuvent pas être reconstruites.

Les points de remplacement soviétiques ne peuvent pas être accumulés de tour en tour, vous devez les utiliser durant le tour ou vous les recevez. Les renforcements allemands peuvent être accumulés de tour en tour.

Il est bien évidemment interdit de renforcer une unité au delà de sa valeur initiale.

## 16.2 - Procédure

Pour qu'une unité soit renforcée, elle doit être commandée et ravitaillée, elle peut néanmoins se trouver en ZdC ennemie. Le renforcement a lieu pendant la phase de renforcement au début de la séquence de jeu.

Pour reconstruire une unité détruite, il suffit de dépenser les points requis, néanmoins l'unité ne pourra rentrer en jeu qu'au tour d'après en étant placée près d'un EM pouvant la commander et près des autres unités de la même formation.

Une unité détruite alors qu'elle était **isolée ou non ravitaillée** ne peut pas être reconstruite.

# 18 - Scénarios

*Kharkov 1943* comprend deux scénarios. Le premier permet de rejouer toute la campagne, du 1er février au 19 mars 1943, il dure **12 tours**. Le second permet de rejouer la première partie de l'opération « Galop », du 1er au 20 février1943 et se joue en **5 tours**.

## 18.1 - La campagne

Les joueurs placent leurs unités comme indiqué dans l'encadré.

**Règles particulières :**

– La météo est clair/gel au premier tour.

– Les unités allemandes et soviétiques sont considérées comme commandées au premier tour. Les activations par formations sont permises uniquement pour les unités qui sont à distance de commandement d'un EM. Les joueurs peuvent activer les unités qui entrent au premier tour dès qu'ils le veulent.

**Conditions de victoire :**

● **Le joueur soviétique remporte une victoire :**

– **tactique** s'il contrôle – être dans, où être le dernier à passer dans – au moins cinq des villes suivantes : Belgorod, Novaya Vadologa, Krasnograd, Barvenkovo, Slaviansk, Kramatorsk, Lozovaya ;

– **opérationnelle** : s'il contrôle en plus Kharkov et Krasnoamerskoye où Chaplino ;

– **stratégique** : s'il contrôle en plus 3 des

**1 - Placement allemand initial :**

● **EM AA Lanz** : 1605
Lanz art. : 1605
● **EM Korps Cramer** : Belgorod
**168. Infanterie-Division :**
- 417/168 : 1901 [- 1]
- 442/168 : 2002 [- 1]
- 429/168 : 2102 [- 1]

**23e div. de chasseurs hongrois** : Belgorod
**Panzergren.-Div. Großdeutschland :**
- Pz.Rgt/GD : 2202 [- 1]
- Gr/GD : 2202 [- 1]
- Aufkl.Abt/GD : 2202
- Pz.Jg.Abt/GD : 2205
- FB/GD : 2204
- s.Pz.Kie/GD : 2204
- Fus/GD : 2205 [- 2]

● **EM 1 SSPz.K** : Chugayev
**SS-Panzergrenadier-Division Leibstandarte AH :**
- Pz.Rgt/LAH : 1110 [- 1]
- 1 Pz.Gr/LAH : 1610
- Pz.Jg.Abt/LAH : 1610
- Aufkl.Abt/LAH : 2312
- s.Pz.Kie/LAH : Chugayev
- 2 Pz.Gr/LAH : Malinovska

**SS-Panzergrenadier-Div. Das Reich :**
- D/DR : 2308 [- 2]
- DF/DR : 2310 [- 2]
- Aufkl.Abt/DR : 2312
- Pz.Rgt/DR : Beli-Kholodes [- 2]
- s.Pz.Kie/DR : Beli-Kholodes
- Pz.Jg.Abt/DR : Beli-Kholodes [- 1]

**213. SD** : Kharkov
**298. ID** :
- 525/298 : 2214 [- 1]
- 526/298 : Kupyansk [- 1]
- 527/298 : 2213 [- 1]

**320. ID** :
- 585/320 : Izyum [- 1]
- 586/320 : 2116 [- 1]
- 587/320 : 2115 [- 1]

**333. ID** :
- 679/333 : 1920 [- 1]
- 680/333 : Barvenkovo [- 1]
- 681/333 : Kramatorsk [- 1]

● **EM 3. Pz. Korps** : Konstantinovka
**7. Panzer-Division**
- Pz.Regt 25/7 Pz. : 2325
- Pz.Gr.Rgt 6/7 Pz. : 2325
- Pz.Gr.Rgt 7/7 Pz. : Konstantinovka
- Pz.Jg.Abt 42/7 Pz. : Konstantinovka
- Aufkl.Abt 7/7 Pz. : Konstantinovka

● **EM Groupe d'armée Sud** : Stalino
Ravenna : Kramatorsk
Pz.Jg.Abt 210 : 2423
Pionier Rgt 511 : Slaviansk
Pionier Rgt 515 : Slaviansk
1WB Nebelwerfer : Slaviansk
128 Nebelwerfer : Barvenkovo
128 Artillerie : Slaviansk
802 Mot. Inf. Abt. : Stalino

**2 - Placement soviétique initial :**

● **Front du Voronezh**
**69e armée :**
- 161e division d'infanterie : 2301
- 180e div. d'inf. : 2305
- 270e div. d'inf. : 2306
- 219e div. d'inf. : 2402

**3e armée blindée :**
- 48e div. d'inf. de la Garde : 2407
- 15e corps blindé : 2407
- 160e div. d'inf. : 2408
- 62e div. d'inf. de la Garde : 2409
- 6e corps de cav. de la garde (3 unités) : 2410
- 201e brigade blindée : 2411
- 111e div. d'inf. : 2413

● **Front du Sud-ouest**
**6e armée :**
- EM 6e armée : 2316
- 172e div. d'inf. : 2215
- 6e div. d'inf. : 2216
- 106e brigade d'inf. : 2217
- 267e div. d'inf. : 2218
- 350e div. d'inf. : 2314
- 212e régiment blindé : 2314
- 9e div. d'artillerie : 2316

**1re armée de la Garde :**
- EM 1re armée de la Garde : 2417
- 35e div. d'inf. de la Garde : 2219
- 57e div. d'inf. de la Garde : 2320
- 195e div. d'inf. : 2421

**Groupe mobile Popov :**
- 11e brigade blindée : 2215
- 3e corps blindé : 2318
- 10e corps blindé : 2318
- 4e corps blindé de la Garde : 2220

**3 - Renforts allemands :**

● **Tour 1 :**
- EM 1.PzA : VII
- EM 40. Pz. Korps : VII
- Pz.Jg.Abt 209 : VIII
- 3. Pz.Div. (4 unités) : VIII

● **Tour 2 :**
- 7. Luftwaffe R. : VII
- 11. Pz.Div. (4 unités) : VIII

● **Tour 3 :**
- SS Pz.Gr.Div. Wiking (x 4) : VII
- EM 4.PzA : IV (R)
- 72. IR : IV (R)
- 257. Feld Ausbildung R. : IV (R)
- LvMK R. : IV (R)

● **Tour 4 :**
- 4.Pz.Div.KG : IV (R)
- 167 ID (3 unités) : II

● **Tour 5 :**
- 3.SS Pz.Gr.Div. Totenkopf (x 6) : III
- 15 ID (3 unités) : IV (R)
- EM 48.Pz.Korps : V
- 6.Pz.Div. (4 unités) : V
- 17.Pz.Div. (x4) : VI Pz.Rgt [- 2]

● **Tour 6 :**
- 57. ID (3 unités) : I

● **Tour 8 :**
- 106. ID (3 unités) : III
- 56.Pz.Korps : IV
- Le 4.Pz.Div. KG est retiré de la carte.

**4 - Renforts soviétiques :**
**Front du Voronezh**

● **Tour 1 :**
- 100e div. d'inf. : A
- 305e div. d'inf. : A
- 309e div. d'inf. : A
- EM Front du Voronezh : B
- EM 40e armée : B
- EM 69e armée : B
- 184e div. d'inf. : B
- 173e brigade blindée : B
- EM 3e armée blindée : C
- 12e corps blindé (4 unités) : C

● **Tour 2 :**
- 107e div. d'inf. : B
- 37e brigade. d'inf. : B
- 115e brigade blindée : C

● **Tour 3 :**
- Tête de ravitaillement : A
- 183e div. d'inf. : A
- 340e div. d'inf. : B
- 25e div. d'inf. de la Garde: B
- 127e div. d'inf. : B
- 194e div. d'inf. : B
- 10e div. d'artillerie : B

● **Tour 4 :**
- 5e corps blindé de la Garde : A
- 4e, 6e et 8e brigades de skieurs : A
- 116e brigade blindée : B
- 59e régiment blindé : B

● **Tour 5 :**
- 125e brigade blindée : B
- 179e brigade blindée : C

● **Tour 7 :**
- 2e corps blindé de la Garde : C
- 104e brigade d'infanterie : C
- 4e div. d'artillerie de la Garde : C

● **Tour 8 :**
- 17e brigade du NKVD : C
- 19e div. d'inf. : C
- 24e div. d'inf. : B
- 148e div. d'inf. : B

● **Tour 9 :**
- 86e brigade blindée : C
- 253e brigade d'infanterie : C
- bataillon tchécoslovaque : B

● **Tour 10 :**
- 303e div. d'inf. : B
- 315e div. d'inf. : B
- 192e brigade blindée : B
- 244e div. d'inf. : C
- 113e brigade d'infanterie : C

**Front du Sud-ouest**

● **Tour 1 :**
- 38e div. d'inf. de la Garde : D
- 52e div. d'inf. : D

● **Tour 2 :**
- EM front du Sud-ouest : D
- EM Groupe mobile Popov : D
- 41e div. d'inf. de la Garde : D
- 304e div. d'inf. : D

● **Tour 3 :**
- Tête de ravitaillement : D
- 18e corps blindé : D

● **Tour 4 :**
- 25e corps blindé : D
- 1er corps blindé de la Garde : D
- 1er corps de cav. de la Garde (x 4) : D

● **Tour 5 :**
- 5e, 7e et 10e brigades de skieurs : D
- 16e brigade. d'inf. motorisée : D
- 44e brigade. d'inf. motorisée : D
- 9e brigade blindée : D

● **Tour 6 :**
- 78e div. d'inf. : D
- 197e div. d'inf. : D
- 16e brigade blindée : D

● **Tour 8 :**
- 44e div. d'inf. de la Garde : D
- 58e div. d'inf. de la Garde : D
- 156e brigade blindée : D

● **Tour 9 :**
- 60e div. d'inf. de la Garde : D
- 152e div. d'inf. : D

● **Tour 10 :**
- 2e corps blindé : D
- 20e div. d'inf. de la Garde : D
- 50e div. d'inf. : D

Zaporozhe, Stalino.

Les unités qui contrôlent les villes doivent avoir une LdR valide.

● **Le joueur allemand remporte une victoire :**

– **tactique** s'il empêche le joueur soviétique de remporter une victoire opérationnelle ;

– **opérationnelle** : s'il n'y a plus d'unités soviétiques ravitaillées à l'ouest du Donetz (excepté trois têtes de pont) et au sud de Belgorod ;

– **stratégique** : s'il n'y a plus d'unités soviétiques ravitaillées sur la carte à l'ouest du Donetz.

### 12.2 - opération « Galop »

Les joueurs placent leurs unités comme indiqué dans l'encadré. Le joueur allemand à partir de la 320. ID, le joueur soviétique le front du Sud-ouest sauf le 212e régiment blindé et la 320e division d'infanterie.

**Règles particulières :**

– seuls les hex. xx14 à xx30 (inclus) sont jouables ;

– les renforts allemands disponibles sont ceux qui entrent par les zones IV à VIII ;

– les renforts soviétiques sont ceux du front du Sud-ouest ;

– la météo est clair/gel au premier tour ;

– les unités allemandes et soviétiques sont considérées comme commandées au premier tour. Les activations par formations sont permises uniquement pour les unités qui sont à distance de commandement d'un EM. Les joueurs peuvent activer les unités qui rentrent au premier tour dès qu'ils le veulent.

– le joueur allemand doit faire sortir la 320. ID (où ce qu'il en reste) par le nord avant la fin du tour 4.

**Conditions de victoire :**

● **Le joueur soviétique remporte une victoire :**

– **tactique** s'il contrôle – être dans, où être le dernier à passer dans – au moins quatre des villes suivantes : Barvenkovo, Slaviansk, Kramatorsk, Lozovaya, Pavlograd ; Pereshepino ; empêcher la sortie de la 320. ID (ou la détruire) compte comme une ville ;

– **opérationnelle** : s'il contrôle en plus Krasnoamerskoye ou Chaplino ;

– **stratégique** : s'il contrôle en plus deux des villes suivantes : Dniepropetrovsk, Zaporozhe, Stalino.

Les unités qui contrôlent les villes doivent avoir une LdR valide.

● **Le joueur allemand remporte une victoire :**

– **tactique :** s'il empêche le joueur soviétique de remporter une victoire tactique ;

– **opérationnelle** : s'il empêche le joueur soviétique de remporter une victoire opérationnelle ;

– **stratégique** : s'il n'y a plus d'unités soviétiques à l'ouest du Donetz. ❐

Merci à Grégory Anton et à Luc Olivier pour les tests.

## BIBLIOGRAPHIE SOMMAIRE


– *From the Don to the Dnepr, Soviet Offensive Operations, December 1942-August 1943*, David M. Glantz, Franck Cass 1991. Incontournable, à ce sujet voir la Bibliothèque stratégique en page 58.

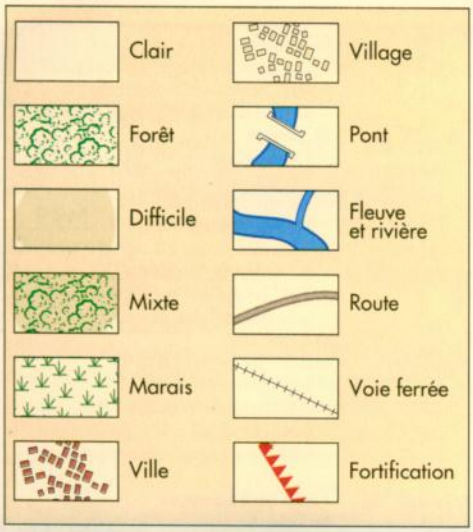
– *Panzer Truppen, vol 2*, Thomas L. Jentz, Schiffer Publishing Ltd, 1996

– *Duel For Kharkov*, Jack Radey, PWG

– *Lost Victory*, David James Ritchie, GMT

– *Fortress Stalingrad*, Ty Bomba, S&T 124

– *The Next War*, Jim Dunnigan, SPI




## TABLE DE MOUVEMENT

| Type de terrain | gelé inf. | gelé mot./méca. | boueux inf. | boueux mot./méca. | combat gelé/boueux |
|---|---|---|---|---|---|
| **Clair** | 1 | 1 | 2 | 3 | – |
| **Difficile** | 1 | 2 | 2 | 4 | – |
| **Forêt** | 1 | 2 | 2 | 4 | – |
| **Mixte** | 2 | 3 | 3 | 5 | – |
| **Marais** | 1 | 2 | 3 | int. | – |
| **Rivière** | + 1 | + 1 | + 2 | + 3 | – 1/– 2 (au dé) |
| **Fleuve** | + 1 | + 2 | + 3 | int. | – 1/– 3 colonne |
| **Village** | 1 | 1 | 1 | 2 | – |
| **Ville** | 1 | 1 | 1 | 1 | – |
| **Route** | 1 | 1/2 | 1 | 1 | – |
| **Rail (route)** | 1 | 1 | 1 | 1 | – |
| **Fortification** | – | – | – | – | – 1 colonne |
| **Pont** | – | + 1 | – | + 1 | – 1 colonne |

Si neige : gel + 1 par hex., sauf skieurs/entrer en ZdC ennemie : + 1/sortir de ZdC : + 2

## TABLE DE POSTURE

| Type d'attaque | coût | modificateur | appui | avance après combat | résultats |
|---|---|---|---|---|---|
| **En marche** | 1 | – 1 col. | 1 avion (All.) | reste des PO/2e attaque possible | **défavorable** : recul possible |
| **Normale** | 3 | – | Artillerie | reste des PO/2e attaque possible | **défavorable** : recul possible |
| | | | 2 avions | sur hex. adjacent s'il reste des PO | |
| **Préparée** | 5 | + 1 col. | Artillerie | idem | **favorable** : avance obligatoire |
| | | | 3 avions | 2e attaque préparée interdite | **défav.** :1 perte mini. si recul |

| Type de défense | coût | modificateur | appui | résultats | |
|---|---|---|---|---|---|
| **Normale** | 0 | – | Art / 1 avion (A) | recul possible | – |
| **PdM** | 2 | + 1 AC/+ 1PC | Art / 1 avion | recul possible | – |
| **PdP** | 4 | + 2 AC<br>+ 2 Points de combat | Art / 2 avions | recul possible, 1 perte minimum<br>en plus des pertes demandées par la TRC | – |

## TABLE DE COMBAT

| | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Clair / marais** | **1/4** | **1/3** | **1/2** | **1/1** | **2/1** | **3/1** | **4/1** | **5/1** | **6/1** | **7/1** | **8/1** | **9/1** |
| **Difficile** | **1/3** | **1/2** | **1/1** | **2/1** | **3/1** | **4/1** | **5/1** | **6/1** | **7/1** | **8/1** | **9/1** | **10/1** |
| **Village / forêt** | **1/2** | **1/1** | **2/1** | **3/1** | **4/1** | **5/1** | **6/1** | **7/1** | **8/1** | **9/1** | **10/1** | **11/1** |
| **Mixte / ville** | **1/1** | **2/1** | **3/1** | **4/1** | **5/1** | **6/1** | **7/1** | **8/1** | **9/1** | **10/1** | **11/1** | **12/1** |
| **–1** | 4/– | 4/– | 3/– | 3/– | 3/1 | 2/– | 2/1 | 2/1 | 1/1 | 1/2 | –/1 | 1/1R |
| **0** | 4/– | 4/– | 3/– | 3/1 | 2/– | 2/1 | 2/1 | 1/1 | 1/2 | –/1 | 1/1R | –/1R |
| **1** | 4/– | 3/– | 3/1 | 2/– | 2/1 | 2/1 | 1/1 | 1/2 | –/1 | 1/1R | –/1R | **1/2R** |
| **2** | 3/– | 3/– | 2/– | 2/– | 2/1 | 1/1 | 1/2 | –/1 | 1/1R | –/1R | **1/2R** | **1/2R** |
| **3** | 3/– | 2/– | 2/– | 2/1 | 1/– | 1/2 | –/1 | 1/1R | –/1R | **1/2R** | **1/2R** | **–/2R** |
| **4** | 2/– | 2/– | 2/1 | 2/1 | 1/1 | –/1 | 1/1R | –/1R | **1/2R** | **1/2R** | **–/2R** | **–/2R** |
| **5** | 2/– | 2/1 | 2/1 | 1/– | 1/2 | 1/1R | –/1R | **1/2R** | **1/2R** | **–/2R** | **–/2R** | **1/3R** |
| **6** | 2/1 | 2/1 | 1/– | 1/– | –/1 | 1/1R | **1/2R** | **1/2R** | **–/2R** | **–/2R** | **1/3R** | **–/3R** |
| **7** | 1/– | 1/– | 1/– | 1/1 | 1/1R | –/1R | **1/2R** | **–/2R** | **–/2R** | **1/3R** | **–/3R** | **1/4R** |
| **8** | 1/– | 1/– | 1/1 | 1/1 | 1/1R | **1/2R** | **–/2R** | **–/2R** | **1/3R** | **1/3R** | **–/3R** | **–/4R** |
| **9 et +** | 1/1 | 1/1 | 1/1 | –/1R | –/1R | **1/2R** | **–/2R** | **1/3R** | **1/3R** | **–/3R** | **1/4R** | **–/4R** |

### Moficateurs (7.4)

**Au dé :**
- Différence de taille
- Génie
- Blindés allemands
- Chars lourds
- Intégrité divisionnaire
- Fronts différents

**De colonnes :**
- Rapport des valeurs blindées
- Aviation
- Effets du terrain (voir table)

### Résultats de combat (7.5)

attaquant/défenseur
R : recul obligatoire du défenseur
n : pas de perte ou recul
rouge : 1 pas de perte obligatoire
**résultat en gras** : percée (7.7)

### Météo (14)

● **aérienne**
- **1, 2, 3** : temps clair
- **4** : temps nuageux
- **5** : rejeter un dé
- **1-2** : temps nuageux
- **3-6** : temps couvert
- **6** : même temps qu'au tour précédent

● **au sol**
- **1, 2, 3, 4** : sol gelé
- **5** : rejeter un dé
- **1-3** : neige,
- **4-6** : sol boueux
- **6** : même temps qu'au tour précédent

### Taille des unités

- corps blindé = **3**
- division, corps blindé réduit de la moitié ou plus = **2**
- KG, régiment, brigade, div. réduite de moitié ou plus = **1**
- artillerie, régiment et brigade réduits de moitié ou plus, bataillon, compagnie = **0**

**I** : compagnie
**II** : bataillon
**III** : régiment
**KG** : kampfgruppe
**X** : brigade
**XX** : division
**XXX** : corps

## TABLE DE REMPLACEMENTS

| Tour | Allemands inf. | Allemands méca. | Soviétiques : Voronezh inf. | Soviétiques : Voronezh méca. | Soviétiques : Sud-ouest inf. | Soviétiques : Sud-ouest méca. |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **1** | 2 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 |
| **2** | 2 | 2 | 0 | 1 | 0 | 1 |
| **3** | 6 | 3 | 0 | 1 | 0 | 1 |
| **4** | 10 | 9 | 0 | 1 | 0 | 2 |
| **5** | 4 | 6 | 1 | 2 | 1 | 1 |
| **6** | 2 | 4 | 0 | 1 | 1 | 2 |
| **7** | 3 | 5 | 1 | 1 | 2 | 2 |
| **8** | 2 | 4 | 2 | 1 | 3 | 2 |
| **9** | 12 | 4 | 3 | 3 | 3 | 1 |
| **10** | 5 | 4 | 4 | 2 | 4 | 2 |
| **11** | 2 | 4 | 4 | 2 | 3 | 2 |
| **12** | 2 | 4 | 5 | 4 | 2 | 2 |

## TABLE D'AVIATION

| Tours | Allemands | Soviétiques : Voronezh | Soviétiques : Sud-ouest |
|---|---|---|---|
| **1 – 2** | 1D6 + 2 | 1D6 | 1D6 |
| **3 – 4** | 2D6 | 1D6 | 1D6 |
| **5 – 12** | 3D6 | 1D6 | 1D6 |

# AIDE DE JEU - KHARKOV 1943

AG SUD | AA LANZ | 1.Pz A | 4.Pz A | CRAMER K.

1.SS Pz K | 3.Pz K | 40.Pz K | 48.Pz K | 56.Pz K

KG 1 | KG 2 | KG 3 | KG 4 | KG 5

**METEO**

**AERIENNE**
- 1,2,3 : CLAIR
- 4 : NUAGEUX
- 5 : rejeter le dé
  1-2 : NUAGEUX
  3-6 : COUVERT
- 6 : IDEM TOUR-PRÉCÉDENT

**AU SOL**
- 1,2,3,4 : GEL
- 5 : rejeter le dé
  1-3 : NEIGE
  4-6 : BOUE
- 6 : IDEM TOUR PRÉCÉDENT

GEL | NEIGE | BOUE — **TEMPS AU SOL**

CLAIR | NUAGEUX | COUVERT — **METEO AERIENNE**

**POINTS D'AVIATION**

| | |
|---|---|
| 1 | 2 |
| 3 | 4 |
| 5 | 6 |
| 7 | 8 |
| 9 | 10 |
| 11 | 12 |
| 13 | 14 |
| 15 | 16 |
| 17 | 18 |

**UNITES DETRUITES**

**UNITES A RECONS-TRUIRE**

**RENFORTS**

# AIDE DE JEU - KHARKOV 1943

FRONT DU VORONEZH

69e ARMEE

40e ARMEE

3e ARMEE BLINDEE

FRONT DU SUD-OUEST

6e ARMEE

1re ARMEE BLINDEE

GROUPE MOBILE POPOV

1er CORPS

2e CORPS

3e CORPS

4e CORPS

**METEO**

**AERIENNE**
- 1,2,3 : CLAIR
- 4 : NUAGEUX
- 5 : rejeter le dé
  1-2 : NUAGEUX
  3-6 : COUVERT
- 6 : IDEM TOUR-PRÉCÉDENT

**AU SOL**
- 1,2,3,4 : GEL
- 5 : rejeter le dé
  1-3 : NEIGE
  4-6 : BOUE
- 6 : IDEM TOUR PRÉCÉDENT

| GEL | NEIGE | BOUE |
|---|---|---|

TEMPS AU SOL

| CLAIR | NUAGEUX | COUVERT |
|---|---|---|

METEO AERIENNE

**POINTS D'AVIATION**

| | |
|---|---|
| 1 | 2 |
| 3 | 4 |
| 5 | 6 |
| 7 | 8 |
| 9 | 10 |
| 11 | 12 |

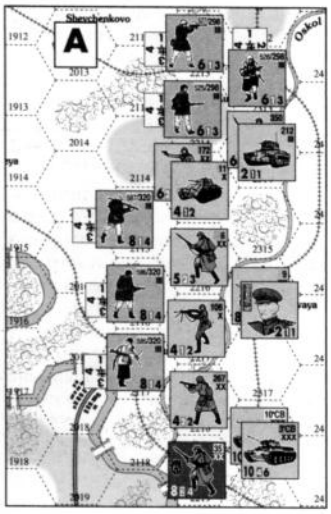
UNITES DETRUITES

UNITES A RECONS-TRUIRE

RENFORTS

HOURRE POBIEDA !

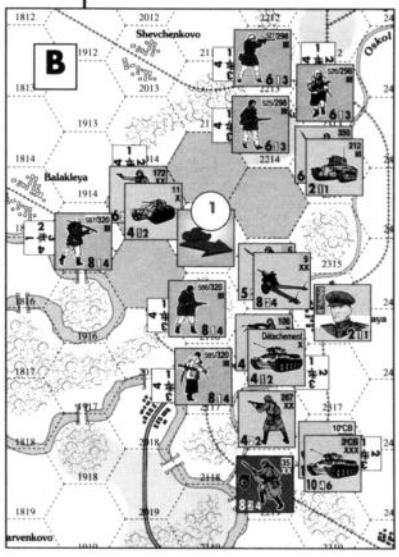
# KHARKOV 1943

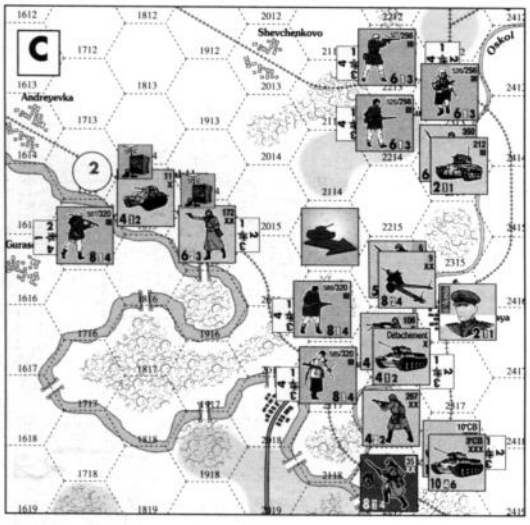



Voici un exemple complet d'activation, la situation est celle du premier tour – attention ce n'est pas forcément la meilleure ouverture –, le joueur soviétique joue.

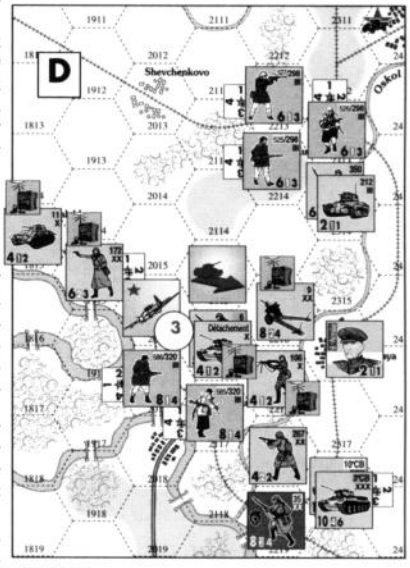
**A** - Le joueur soviétique fait une activation par formation avec l'EM de la 6e Armée qui est retourné. Il active d'abord la 172e DI, la 11e brigade blindée, la 6e DI et la 9e division d'artillerie qui dépense **2 PO** pour aller de Boroyava en 2116.

**B** - Le joueur déclare une **attaque normale** : le rapport est de 24 contre 6 soit **4/1,** le bonus blindé donne 4/1 soit 3 colonnes à droite, la taille donne un modificateur de **+ 3** au dé. La colonne finale est **7/1** en terrain clair ; dé = 1 + 3 = **4** donne un résultat **1/2 R**. Le joueur allemand doit prendre une perte obligatoire et recule de 2 hexagones. Le Soviétique prend une perte car il veut avancer, un marqueur ***Percée*** est placé à l'endroit où se trouvait le défenseur. Le joueur Soviétique avance (1er hexagone gratuit), 2e hexagone : 1 PO (terrain) + 1 PO (Percée). Il reste donc respectivement : 5 PO à la 172eDI et 7 PO à la 11e brigade blindée.



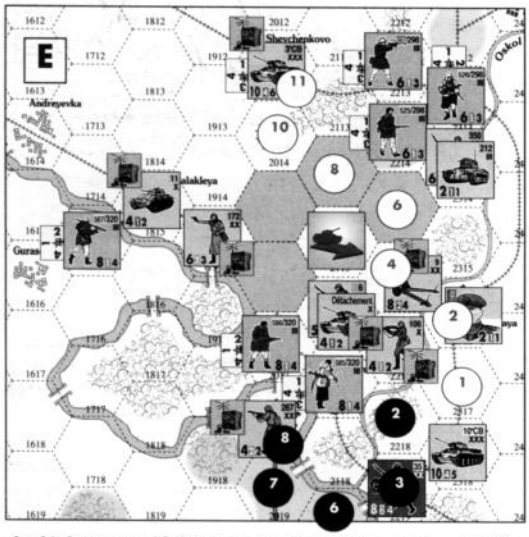




**C** - Le Soviétique décide de de réattaquer le régiment allemand (règle de combat et d'avance après combat). Il fait une nouvelle attaque normale, le rapport de 10 contre 4 donne **3/1**, le bonus blindé de 4/1 donne **+ 3** colonnes à droite, la taille : **+ 3**. La colonne finale est **6/1** en terrain clair, dé = 1 + 3 = 4, le résultat est **–/1 R**, le joueur allemand recule de 2 hexagones par Balakleya. Le Soviétique avance la 172e et la 11e brigade et indique que les unités ont été activées.




**D** - Le joueur soviétique décide d'attaquer l'autre régiment allemand avec : la 6e DI qui a déjà fait une attaque mais qui n'a pas bougé et à qui il reste 7 PO, la 9e DA (idem) à qui il reste 11 PO, la 106e brigade et le détachement – valeur de combat : **2**, nombre de pas : **1** – qu'il a créé avec le 2e corps blindé.

Il décide d'appuyer son attaque avec une mission aérienne de valeur **1**. Le rapport de force de 19/6 donne **3/1,** le bonus blindé est de 2/1 soit **+ 1** colonne, enfin l' avion donne **+ 1** colonne, la taille donne : 2 (div) + 1 (brig) + 0 (détach) + 0 (div d'art) = **3** ce qui donne + 3 au dé. La colonne finale est **5/1** en forêt, le dé = 4 + 3 = **7** ce qui donne un résultat **–/1R**. Le joueur allemand recule d'un hexagone et décide de prendre une perte. Le joueur soviétique avance la 6e DI et le détachement puis marque ses unités avec un marqueur *Activée.*




**E** - Le joueur soviétique décide de déplacer son 2e CB et de profiter de la percée : 11 PO sont dépensés, la 267e DI se retire de la ZdC exercée par le régiment allemand en dépensant 2 PO, puis se place en 2918 à Izyum. L'activation est terminée. Les unités allemandes de la 320 DI sont virtuellement encerclées, si le joueur ne les dégage pas lors d'une de ses phases d'activation, elles recevront un marqueur *Isolée* au début du tour suivant.

Comme vous pouvez le constater, les options de mouvement et de combat sont très nombreuses à chaque activation. Il faut penser non plus en terme de mouvement + combat mais plutôt en « que puis-je faire avec les PO que cette unité possède ? ». gardez à l'esprit que si vous n'avez pas les PO nécessaires pour engager le combat, vous ne pouvez pas rentrer en ZdC ennemie, puisque le combat est obligatoire dans la plupart des cas. N'hésitez pas à attaquer en plusieurs échelons et surtout à manœuvrer afin de couper les lignes de ravitaillement de l'ennemi. N'héstez pas non plus à réactiver des unités afin de profiter d'un avantage ou bien pour contre-attaquer et ouvrir une ligne de ravitaillement, la fatigue des unités étant récupérable au tour suivant. Le joueur soviétique se doit d'être agressif, mais attention aux LdR !

Un article complet sur les stratégies pour ce jeu, ainsi que des scénarios et des pions supplémentaires seront proposés dans le prochain numéro de *VaeVictis.*

# LES CLUBS : Mise à jour

Voici des mises à jour et de nouvelles adresses de clubs. La liste complète se trouve dans les numéros **21** (Ile-de-France et Belgique) et **22** de *VV.*

**50 ● Le Cotentin Maquette club**

**Contact** : Samuel au 02 33 04 55 24.

**Lieu** : CMC, 19 rue Daboville, 50 120 Equeurdreville, tous les jeudi soir et samedi après-midi.

**Règles** : *Section d'assaut, Orages d'acier, Clash of Armor.*

**75 ● Les Vélites**

**Contact** : Les Vélites, 3, Impasse Raymond Queneau, 75 018 Paris, 01 40 38 02 11 à partir de 18 h.

**Lieu** : centre Ramenas, 149, rue Saint-Denis, 93100 Montreuil (bus 129 - arrêt Dr Lamaze). Le samedi de 14 h à 19 h et le vendredi de 20 h à 1 h.

**Règles** : Initiation et démonstrations en Antique-médiéval, Renaissance, Napoléonien, Sécession, Second Empire, 2e GM, Naval (toute époque).

**20 ● Les Aigles**

**Siège social :** magasin « Casus Ludis », 9, avenue Beverini, 20000 Ajaccio.

**Contact** : Jean-Gabriel Kordus au 04 95 10 61 08 aux heures de bureau où Miguel au 04 95 22 07 36.

**Lieu** : paroisse Saint-Antoine, rue Saint-Antoine, 20000 Ajaccio le vendredi soir à partir de 20 h.

**Règles** : *DBM, Les Aigles, WS&IM, Fire & Fury.*

**03 ● Les Mestres de Bourbon cavalerie**

**Ce club a changé d'adresse.**

**Lieu** : CCA, Salle des amis sans frontières, 2, avenue de Russie à Bellerive s/Allier

**Règles** : DBA, DBM, *Képis rouges, Orage d'acier,* WS&IM

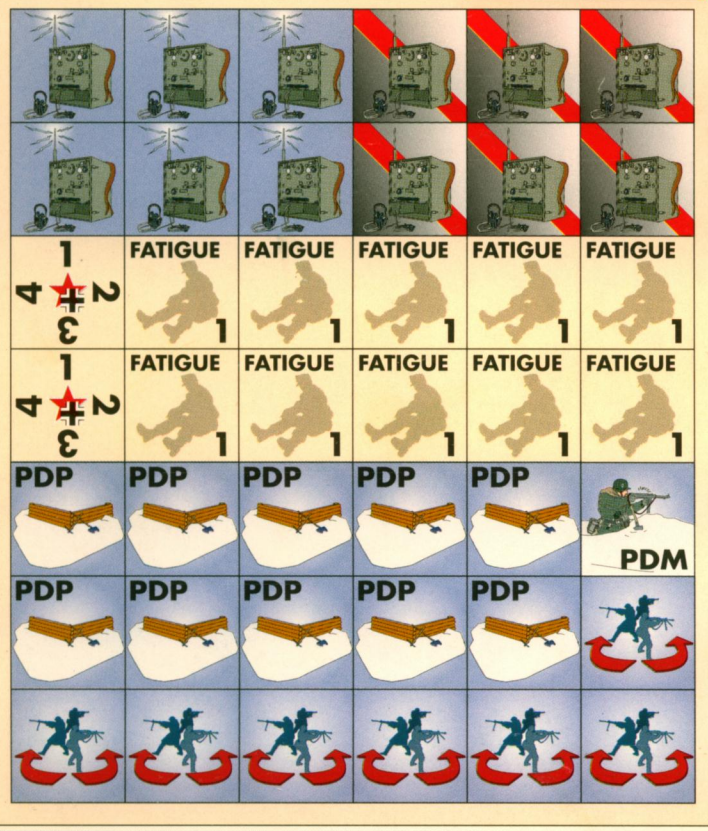
# TROPHEE MEDITERRANEE

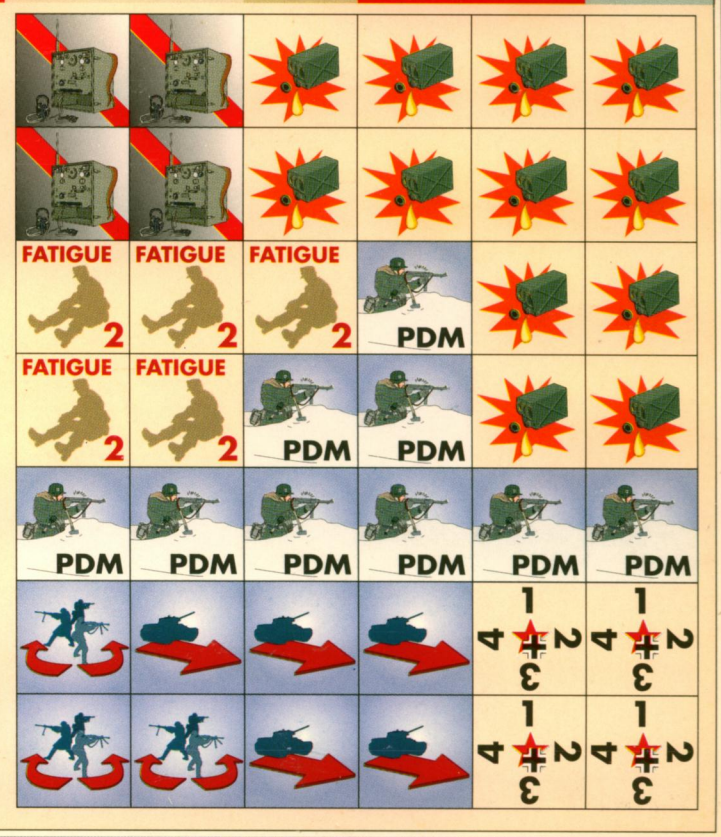
A cause du manque de place, nous n'avions pas pu passe les résultats du trophée Méditerranée organisé par le club de jeux d'histoire des Alpes Maritimes Jeux, Tu, Il et qui s'est déroulé les 24 et 25 octobre 1998 à Cagnes-sur-mer. C'est chose faite : 42 joueurs dont 13 Italiens se sont donc affrontés en *DBM.*

| ● **Poule médiévale** : | ● **Poule antique** : |
|---|---|
| 1 - L. Mele (Milan) | 1 - M. Bennet |
| 2 - P. Smok (DG) | 2 - P. Paglianti (Milan) |
| 3 - P. Renaudi (JTI Nice) | 3 - C. Sciangula (AMM) |

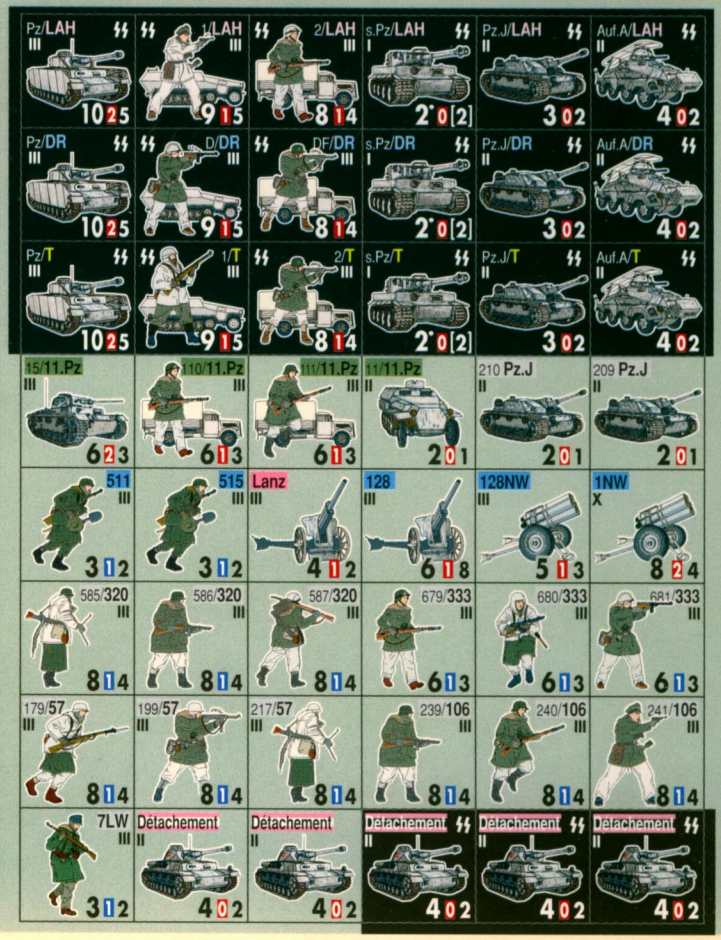
PIONS DOUBLE FACE

PIONS SIMPLE FACE

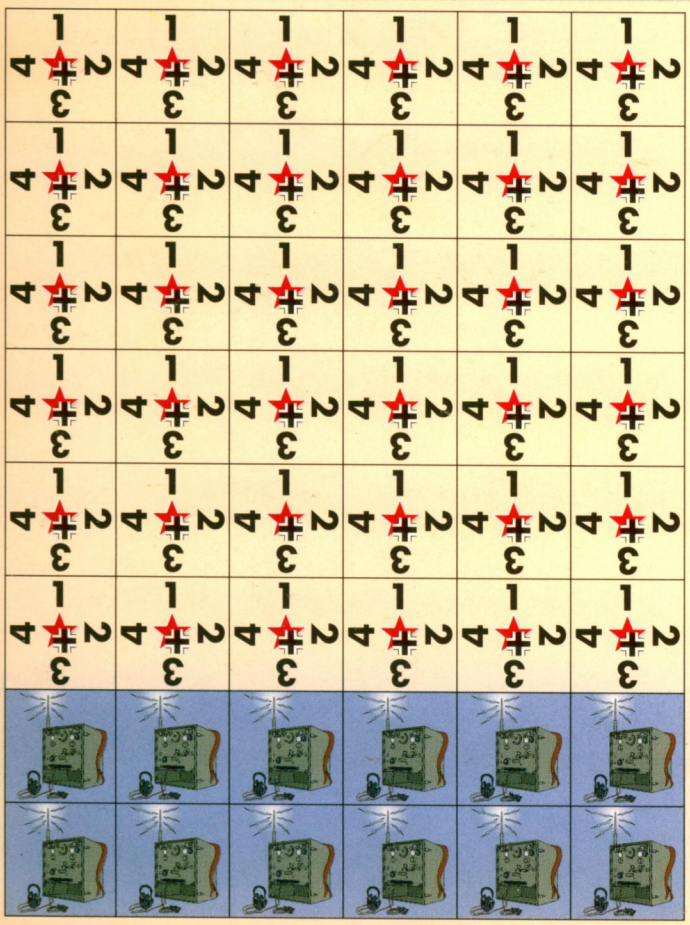


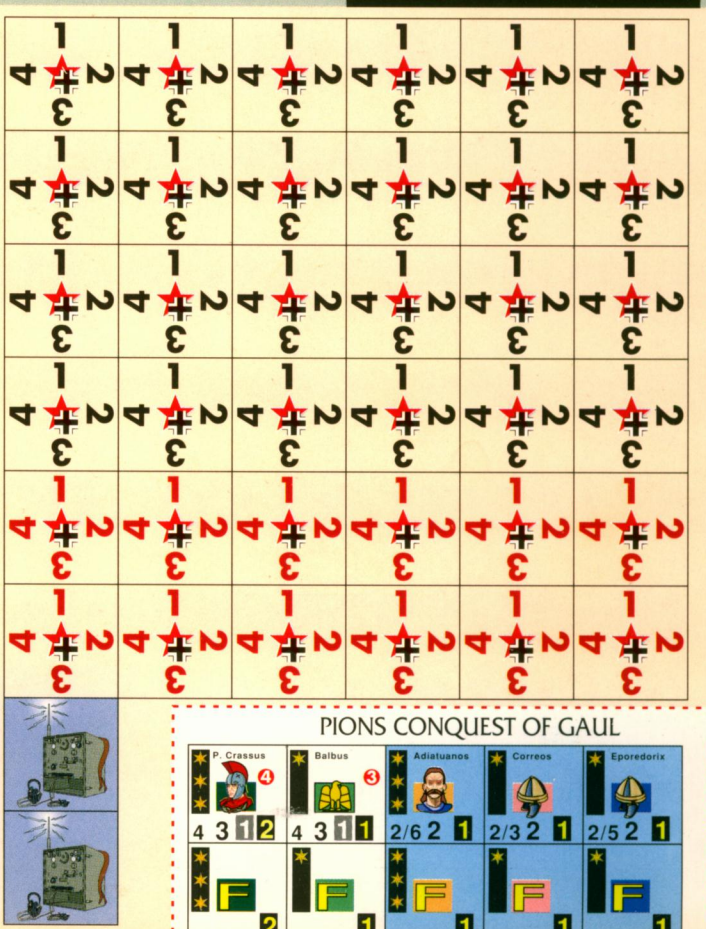



PIONS DOUBLE FACE



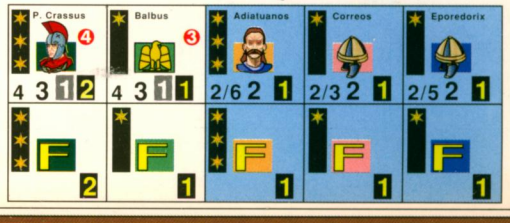

PIONS SIMPLE FACE





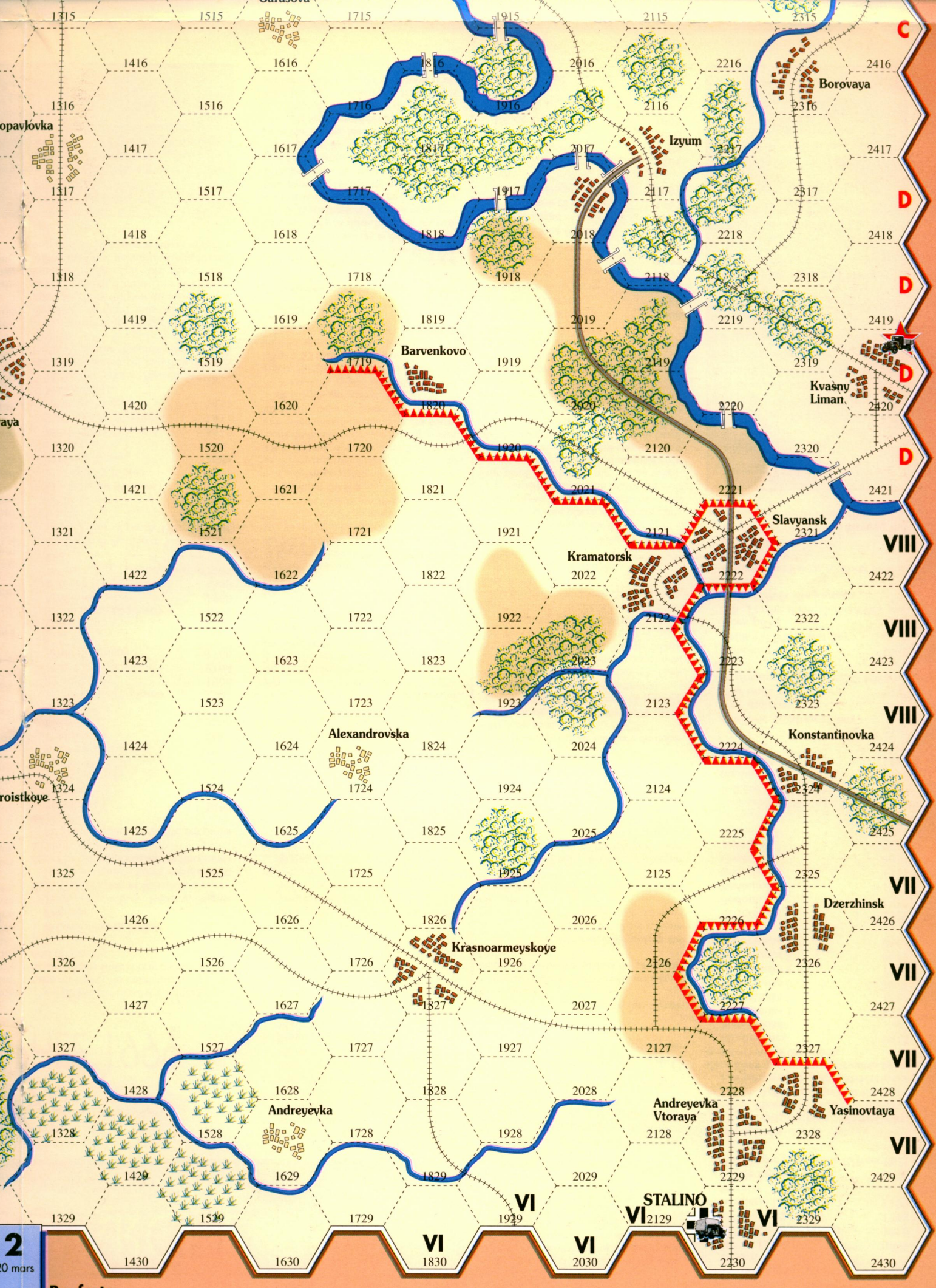
PIONS SIMPLE FACE

## PIONS CONQUEST OF GAUL




PIONS DOUBLE FACE

© VaeVictis-Histoire & Collections 1999. Infographie Christophe Camilotte.

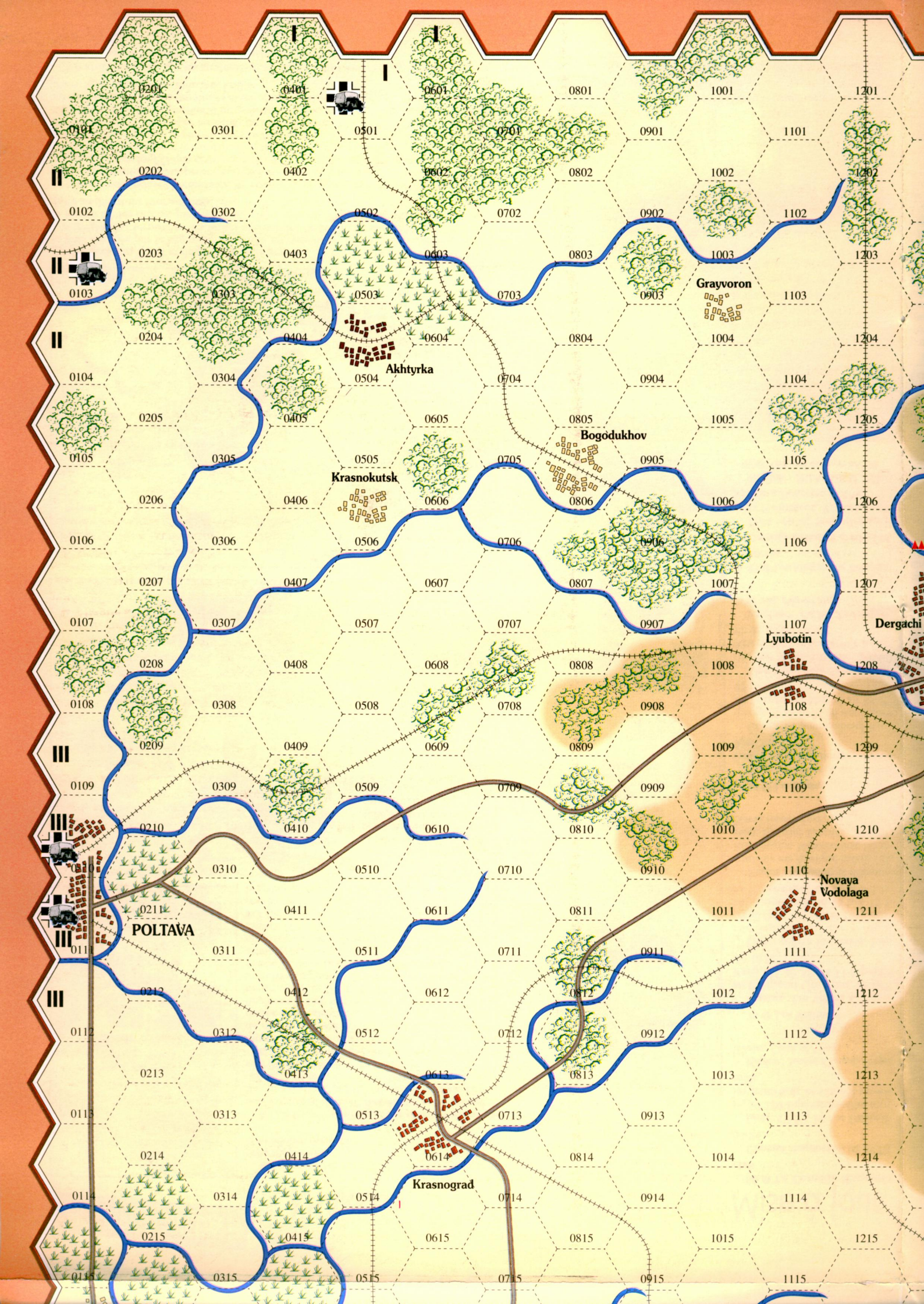


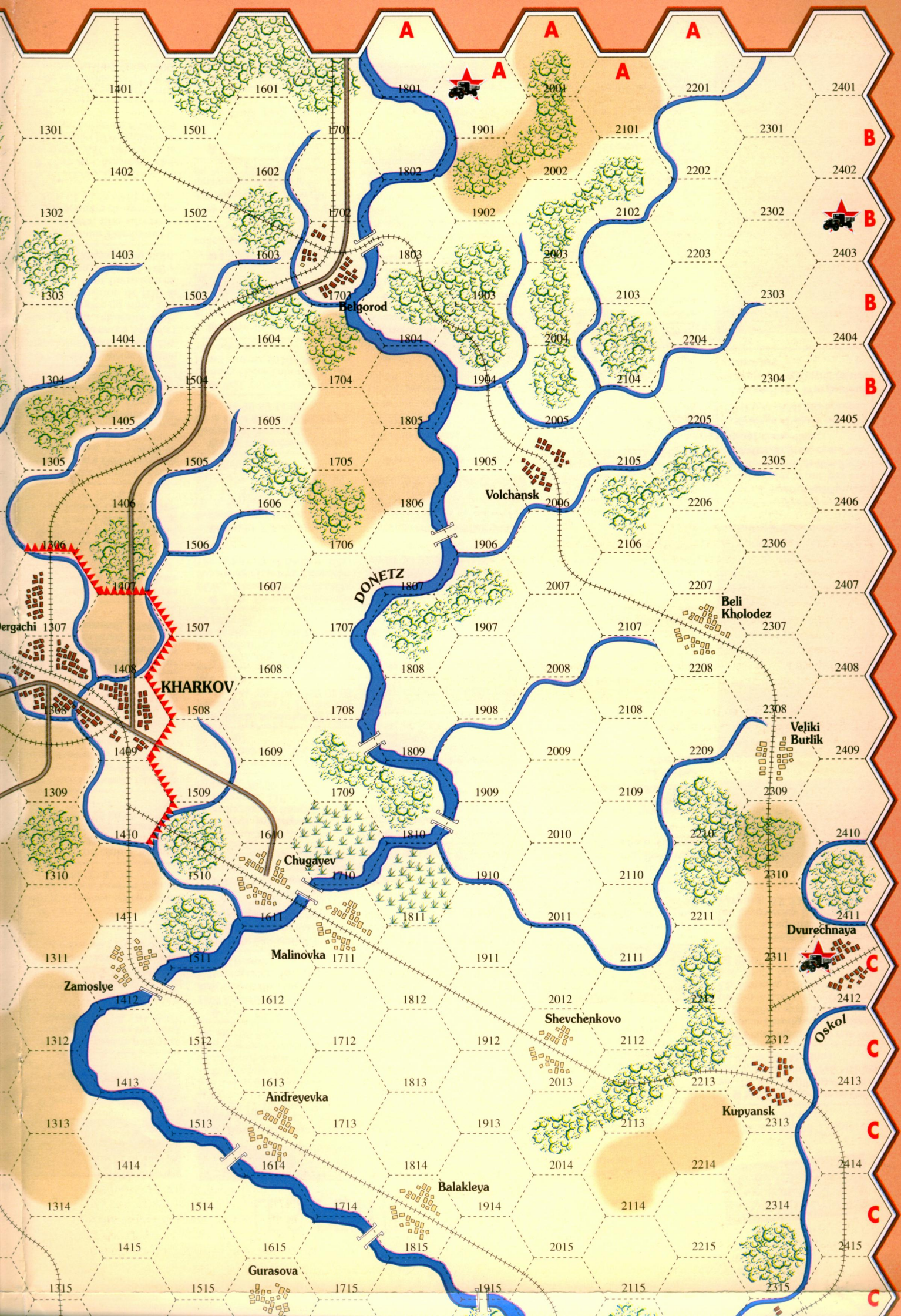

**2**
20 mars

**Renforts**

© VaeVictis - Histoire & Collections 1999. Infographie Didier Bourgeois

Kotovka
Pereshepino
Krasnopavlovka
Orelka
Orel
Novo Moskovsk
Lozovaya
Pavlograd
DNIEPROPETROVSK
Sinelnikovo
Troistkoye
DNEPR
Vasilvoka
Chaplino
Volnyansk
ZAPOROZHE
IV
V
1 1-4 février
2 5-8 février
3 9-12 février
4 13-16 février
5 17-20 février
6 21-24 février
7 25-28 février
8 1-4 mars
9 5-8 mars
10 9-12 mars
11 13-16 mars
12 17-20 mars


Grayvoron
Akhtyrka
Bogodukhov
Krasnokutsk
Dergachi
Lyubotin
Novaya Vodolaga
POLTAVA
Krasnograd


A
A
A
A
A
B
B
B
B
C
C
C
C
C
Belgorod
Volchansk
DONETZ
Beli
Kholodez
KHARKOV
Veliki
Burlik
Chugayev
Malinovka
Zamoslye
Dvurechnaya
Shevchenkovo
Oskol
Andreyevka
Kupyansk
Balakleya
Gurasova